祝!!
通巻100号
記念!

サタFANの表紙を飾った
名作ゲームをCDジャケット化!!

VALUABLE CD JACKET

ヴァリアブルCDジャケット

実用度200%
超お役立ち

1995年No.14～1996年No.14まで

全13
タイトル
収録

セガラリー・チャンピオンシップ
パンツァードラグーン ツヴァイ
ファイティングバイパーズ
ガーディアンヒーローズ
バーチャファイター2
野々村病院の人々
同級生if
NiGHTS
ガングリフォン
ドラゴンフォース
ヴァンパイアハンター
アルバートオデッセイ外伝
ストリートファイターZERO

永久保存版

'95年14号～'96年14号までの本誌表紙がCDジャケットに！

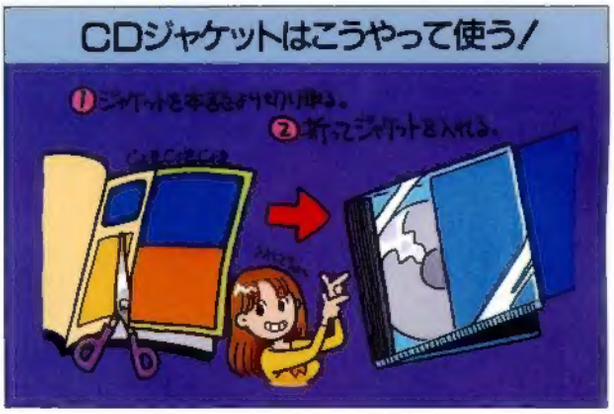
CD VALUABLE JACKET

ヴァリアブル CDジャケット

プレイをするうえで役立つ情報をコンパクトにまとめたCDジャケット

ゲームをプレイする上で、役立つ情報を厳選し、ギュギュッとまとめあげたのが、このCDジャケットだ。CDジャケットの内容は、攻略チャート、データー覧表、ウルテクなど、実にさまざま。これがあれば、そのゲームをさらに楽しめること請け合いだ。「オレ、このゲームとっくにクリアしちゃって、もうやんないよぉ～」という人でも、ジャケットとして使う手があるので活用してね！

CDジャケットはこうやって使う！



CONTENTS

メガドライブFAN時代から続いた本誌も、今号で通巻100号を達成！　これを記念して、特別にCDジャケット集をみんなにお届け！　今回は、第1弾として本誌が隔週刊化を始めた'95年14号から'96年14号までの本誌表紙をCDジャケット化した。さらに、次号では第2弾として、'96年15号以降の表紙を飾ったCDジャケット集を掲載する予定なので、期待して待っていてね！

バーチャファイター2
'95年12月8日発売　第14号

セガラリー・チャンピオンシップ
'95年12月22日発売　第1・2号

ガーディアンヒーローズ
'96年1月19日発売　第3号

ストリートファイターZERO
'96年2月2日発売　第4号

ヴァンパイアハンター
'96年2月16日発売　第5号

ガングリフォン
'96年3月1日発売　第6号

バンツァードラグーン ツヴァイ
'96年3月15日発売　第7号

ドラゴンフォース
'96年3月29日発売　第8号

NiGHTS
'96年4月12日発売　第9号

野々村病院の人々
'96年4月26日発売　第10・11号

同級生 if
'96年5月24日発売　第12号

ファイティングバイパーズ
'96年6月7日発売　第13号

アルバートオデッセイ外伝
'96年6月21日発売　第14号

©SEGA・TREASURE・elf・NEC Intercannel／elf・GAME ARTS・CAPCOM・SUNSOFT

Virtua Fighter 2

バーチャファイター2

発売日	発売中('95年12月1日)
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	6800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	32・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

今やセガの顔ともいえる『バーチャファイター』の続編。このCDジャケットではデュラルの技コマンドと、各キャラクタの空中コンボなどを紹介。

Point Guidance

言わずと知れた名作格闘ゲーム

前作『バーチャファイター』よりもグラフィックが大幅にパワーアップされ、使用できるキャラクタも8人から10人に増えた。1人の固有技も新技が追加され、オプション機能も充実した。

○アキラの崩撃雲身双龍掌は衝撃的な印象を受けた

○キャラクタ選択画面も業務用に劣らないぐらい完璧に移植されたサターン版

DURALデュラル完全コマンド表

デュラル使用コマンド

キャラクタ画面で →・↑・→・←+A

○コマンドはがんばればできないこともないレベルです。

強力無比の戦闘マシン「デュラル」。打撃、投げ、返し技のすべての技を使いこなし、スピードや技の威力なども最強クラスを誇っている。このキャラクタは上のコマンドを入力することで、自ら使用することができる。

	技の名前	攻撃属性	コマンド		技の名前	攻撃属性	コマンド
打撃技	烈掌 れっしょう	上	PP	投げ技	心臓把 しんぞうは	上段投げ	↓+P
	薬重ね はがさね	上	PK		鯛子穿林 ようしせんりん	上段投げ	↓+P+K
	烈掌脚 れっしょうきゃく	上上	PPK		大鵬崩壊 だいほうほうすい	上段投げ	→+P+K
	コンボエルボー	上中	PP→P		影露 かげつゆ	上段投げ	←+P
	コンボエルボーサマー	上中中	PP→P↘K(+K)		刀露 かたなつゆ	上段投げ	P+K+G
	エルボー	中	→P		孤延落 こえんらく	上段投げ	↓+P
	エルボーサマー	中上	→P↘K(+K)		ネックブリーカードロップ	上段投げ	→+P
	ダブルジョイントバット	中中	→PK		ボディリフト	上段投げ	←+P+G
	エルボーハンマー	中中	→P→P		スプラッシュマウンテン	上段投げ	↘+P+K
	ニーアタック	中	→K		マシンガンニーリフト	下段投げ	↓+K
	ライジングニー	空	↓→K		プレーンバスター	上段投げ	P+G
	右端脚 うたんきゃく	中	→→K		フランケンシュタイナー	上段投げ	↓K+G
	連環腿 れんかんたい	中中	→→KK		タイガードライバー	下段投げ	↘P+K+G
	流影脚 りゅうえいきゃく	下	→→→K		ジャイアントスイング	上段投げ	←→↓↘→P
	虎脚背転 こきゃくはいてん	空	↘K		宴麗霞 えんれいか	離上下段打	P+G
	水車脚り すいしゃかり	中	↘K+G	返し技	技の名前	攻撃属性	コマンド
	地走り じばしり	下	↘K		外門頂肘 がいもんちょうちゅう	上P返し	G→P
	幻掌 げんしょう	上	→K+G		猿砲 えんほう	上P返し	G→P
	旋脚り せんきゃくり	空	←K+G		単翼頂 たんよくちょう	上P返し	G→P
	浮身連脚 ふしんれんきゃく	中	→→K+G		背歩裏肘 はいほりちゅう	中P返し	G↓P
	雷電飛翔脚 らいでんひしょうきゃく	下	→→P+K+G		上歩衝霞 じょうほしょうか	中P返し	G↓P
	後転 こうてん	移動技	→↓↘→←		外門頂肘 がいもんちょうちゅう	中P返し	G↓P
	後転地雷り脚 こうてんじらいきゃく	下	→↓↘→←K		翻身単打 ほんしんたんだ	下P返し	G↓P
	躍歩頂肘 やくほちょうちゅう	中	→→→P		双拍手 そうはくしゅ	下P返し	G↓P
	前疾歩 ぜんしっぽ	中	→→→→P		小手返し こてがえし	上P返し	↓P
	鉄山霞 てつざんか	特殊	→→→P+K	追い打ち投げ	技の名前	攻撃属性	コマンド
	ストマッククラッシュ	中	→→P+K		槌下砲 ついかほう	ダウン攻撃	↘P
	サマーソルトキック	中	↘K		ストンピング	ダウン攻撃	↘P

※コマンドはすべてお向きのものです。Pはパンチ、Kはキック、Gはガードを表しています。

Virtua Fighter 2
バーチャファイター2

個性豊かな10人のキャラクタ

各キャラクタはそれぞれきまった格闘スタイルで戦う。ここでは今大会に参加する10人の格闘家のプロフィールを紹介。

アキラ
攻撃力が高く、一撃必殺といえる打撃技を豊富に持っているキャラクタ。

パイ
スキの少ない攻撃と素早い動きで相手を混乱させて戦うキャラクタ。

ラウ
相手を宙に浮かせてからの怒濤の空中コンボが強力なキャラクタ。

ウルフ
投げのジャイアントスイングが強力なため、一発が狙えるキャラクタ。

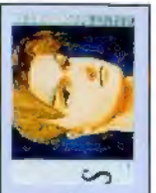
ジェフリー
多彩な投げ技と威力の高い打撃技で相手を押さえ込んでいくキャラクタ。

ジャッキー
トリッキーなコンビネーションでチクチク相手を固めていくキャラクタ。

サラ
優れた性能をもつ蹴り技と、最速のパンチで削っていくキャラクタ。

カゲ
弧延落で相手を一気にリングアウトさせることができるキャラクタ。

シュン
コミカルな動きと飲酒による今までにない動きで攻めるキャラクタ。



リオン
特殊な移動技で相手の攻撃を避けつつ、打撃を当てていくキャラクタ。

対戦で役に立つ秘テクニック集

対戦をするにあたって、ここで紹介するテクニックは基本である。これらを使いこなさないと上級者に勝つことは難しい。コツといったものはなく慣れるしかないが、対戦で使えるようになれば勝率アップ間違いなし。

ガードボタン活用法

ガードボタンは相手の攻撃を防御する以外にも、ダッシュを強制的に止めるといった効果もある。ほかにも、PKGとタイミングよく入力することで、パンチ後の硬直を少なくできる、PKキャンセルと呼ばれているテクニック。とくに空中コンボやフェイントに役立つ。またアキラやカゲはうまくやれば無限にヒットさせることも可能(2.0バージョンのみ)。

○キックのモーションをひっこめれば成功だ

自動二択で攻めよう

自動二択とは、ひとつのコマンドで2つの技の効果を持っている攻撃。サラを例に挙げると、→→Pは相手が立っていれば投げになり、しゃがんでいれば中段技になる。このように基本的にはどちらかの技が入ってしまう。一見ガード不能のようだが、次に述べるファジーガードを使えばこれらの攻撃は回避できる。

○肘を出すときも→→+Pのくせをつけろ

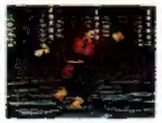
○自動二択は強力だぜ

究極のガード法「ファジーガード」

ファジーガードを使うと、立ち投げとすべての打撃技をガードできてしまう。やり方はしゃがみダッシュの入力をして、ガードボタンを押したままレバーをニュートラルにする方法と、ローキックをガードボタンでキャンセルする方法がある。ただし弱点もたった1つだけ存在する。しゃがみ投げである。これだけは回避できないので注意しよう。またしゃがみダッシュは強制的にキャラクタをしゃがみ状態にする。そのためしゃがんでからでないと出ない技を、立った状態から一瞬で出すこともできるようになるので活用しよう。

○通称「台湾ステップ」とも呼ばれていた

○重量級はしゃがみ投げで対抗しよう

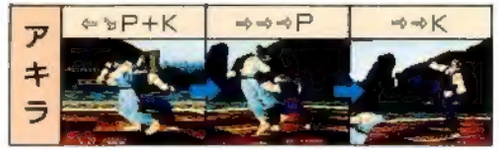


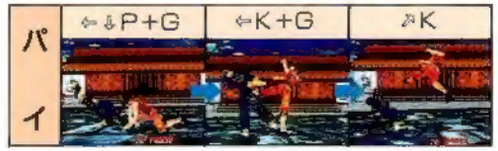
○有名な立ち斜上掌

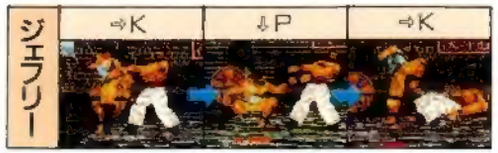
○せっかくのボディーブローもファジーガードで…

相手を浮かせて空中コンボをたたき込め

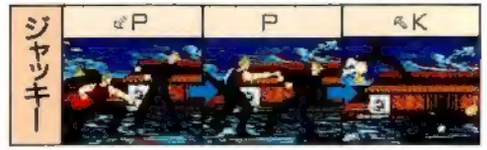
ここで紹介している空中コンボは、安定して相手の体力を減らすことができる。相手を浮かす技の中にはカウンターをとらなければならないものもある（カウンターとは相手の技の出かかりにこちらの技を当てること）。この場合、体重の軽いパイやサラは高く浮いてしまうのでかなりつらい。逆に体重の重いウルフやジェフリーは浮きにくいので空中コンボはあまり多く入らない。このことを注意してコンボをたたき込もう。
※表中のGはガード、Pはパンチ、Kはキックを表しています。+は同時に押すことを表しています。

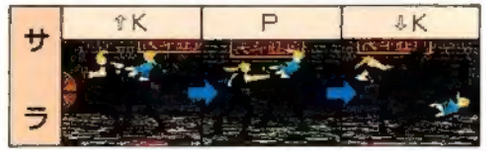


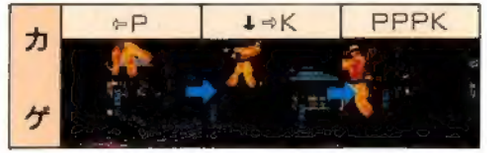


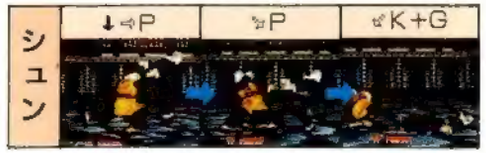


※↘…レバーを短く入れる　→…レバーを長く入れる









VALUABLE CD JACKET

セガラリー・チャンピオンシップ

発売日	発売中('95年12月29日)
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5800円
ジャンル	レース
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	レーシングコントローラ対応
バックアップメモリ	80・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

レースゲームといったらやっぱりタイムアタック。ここでは初級、中級、上級、超上級の全コースを攻略。コンマ数秒のタイムを縮める走りを追求だ。

Point Guidance

ラリーを題材にしたレースゲーム

「セガラリー・チャンピオンシップ」は、WRC（ワールド・ラリー・チャンピオンシップ）に代表されるラリーをゲーム化したもの。実車に近い走りを追求、とくに路面感覚やグリップ感は今までのレースゲームにないリアルさを実現している。業務用からの移植作である本作だが、移植は完璧。さらに、サターンだけのモードも追加した。

●ドリフトだけでなく、さまざまなテクニックが必要

●タイムアタックが非常に熱いのもこのゲームの特徴

超上級コース LAKE SIDE

目標タイム／1ラップ 1分06秒台／トータル 3分21秒台

このコースは道幅が非常に狭く、急なコーナーが多数存在する。アクセル全快で走れる場所はたったの4カ所しか存在せず、走行は3速が基本になる。正確なハンドルさばきとドリフトテクニックが要求されるコースである。

A 緩い右コーナーから左コーナーが2つ続く。右コーナーは左回りから3速に落としインへ。3速のまま、続く左カーブもアウトからインへ。そして2速に落としドリフトを維持、カウンターを当てながら続くカーブもアウトよりに抜ける。

●基本となるのは、やはりアウト・イン・アウト

B 3つ続くコーナー。最初の右コーナーは中央やや右から進入。2速に落とし強引にインへ。少しスライドさせアウトへ。そのまま続く右コーナーのイン→アクセル緩めアウト。続く左コーナーは早めに2速へ落とし、グリップさせアウトへ。

●的確なシフトチェンジが要求される場所である

C 長いストレート後。右コーナーはノーブレーキで進入。なるべくアウトに寄っておき、インスレスレを抜ける。その直後に2速に落とし、続く左コーナーに備える。スライド、ドリフトさせ、インからアウトへと抜けていく。

●直線でスピードが出ているので注意

D かなりキツいシケイン。最初の右コーナーは、左寄りから3速に落としブレーキ。おもいきり減速した方がいい。ややドリフトさせインをつく。そのまま右側に寄せ、2速に落としブレーキ。ドリフトさせインへアウトへ。

●初めの右コーナーの速さがカギになる

E 最終コーナー。前のコーナーを抜けたら3速に上げる。最初の右コーナーは少しアクセルを緩めインへ直進。そのまま左コーナーへ。ブレーキで強引にスライドさせ、インに沿って抜ける。そして左側を走り加速して走る。

●その前のコーナーに比べれば楽である

VALUABLE CD JACKET

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

セガラリー・チャンピオンシップ

ストラトス出現コマンド

ランチア・ストラトスを出現させる方法は次のとおり。モードセレクト画面でX、Y、Z、Y、Xの順にボタンを押す。タイムアタックモードでは、この後のカーセレクト画面でストラトスが現れる。アーケードモードの場合、コマンド入力後のカーセレクト画面で、セリカのMTかデルタのMTにカーソルを合わせ、セリカの場所では左を、デルタの場所では右を押せば現れる。

●ストラトスの性能は、他の2台と比べものにならない

超上級コース出現コマンド

モードセレクト画面でXとYを同時に押すと、すべてのモードに超上級コースであるレイクサイドコースが出現する。

●超上級コースは、ハンパな腕では、まず完走できない

ミラーモード

アーケードモードでミラーモードにするには、モードセレクト画面でYを押しながらCを押す。タイムアタックモードでプレイするには、コースセレクト画面でYを押しながらCを押せばいい。これで、いつもと反転したコースを走ることができる。

●まるで別コースになる。たまの気分転換にどうぞ

初級コース DESERT

目標タイム／1ラップ 53秒台／トータル 2分43秒台

初級コースは直線部分が多く、急なカーブもそれほどない。路面がすべてダートとなっており、未舗装路から砂漠へと変化していくコースである。大きなポイントがないだけに、細かいテクニックがタイムに影響してくる。

A チェックポイント後の複合コーナー。ここは1回のドリフトで抜ける。まず、チェックポイント前から左に寄せ、通過後ドリフトでインへ。直後マシンを安定させグリップ走行でインへ。

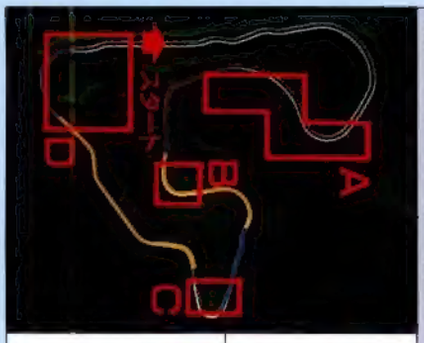
B 3連続ジャンプ地点。あらかじめ右側に寄っておき、初めはそのまま右側スレスレで飛ぶ。2つ目も同様に、なるべく右側をジャンプする。そして最後のジャンプで、ややハンドルを左にきり、次の左コーナーに備える。

C キツいシケイン。前のコーナーを抜けたらマシンを右側に寄せる。左コーナーの入口が見えたら徐々に左に寄り、インギリギリを通過。直後右に少し切ればノンブレーキで抜けられる。

D 一番の難所。車を左のまに乗せておき、カーブが始まる直前でインに切り込み3速に落とす。ドリフトしながらインギリギリを通過。ドリフトしたらすぐにハンドルを戻し、アウトに膨らみながら右ラインで抜けていく。

中級コース FOREST

目標タイム／1ラップ 1分14秒台／トータル 3分46秒台



ここでは森を走り抜ける。スタート地点の路面は舗装路だが、中盤ではダートに変化する。前半は直線部分や緩いカーブが続き、後半では急なカーブやクランクなどの難所が出てくる。難しいコーナーが多く存在するコース。

A ここはアクセル全開のままドリフトさせる。初めの右コーナーは中央付近から切り込み、芝生の上でスライド。コーナー出口直前から直進。左コーナーはグリップさせ左側ギリギリを抜ける。

B キツい左コーナー。トンネルから右側に寄せておき、コーナー表示が出たらハンドルを切り3速に落とす。インスレスレを走り、そのままアウトに膨らみながら抜ける。そして次のコーナーに備え、左側にラインを変える。

C 最大の難所ヘアピン。進入はアウトから。表示が出たらハンドルはそのままで2速に落とす。気持ち走ったら右におもいきり切り、インギリギリに沿って走り、アウトに膨らみつつ抜ける。

D 最後の複合コーナーは一つのコーナーと考える。初めのS字は、コース中央から看板が立っている左の壁ギリギリを。そのまま少しだけスライドさせ、カウンターを当てながら立ち上がらせる。あとはグリップさせインへ。

上級コース MOUNTAIN

目標タイム／1ラップ 1分08秒台／トータル 3分24秒台

街中を走るだけあり、コースが前コースに比べて極端に狭い。路面はすべて舗装路。そのため、ドリフトしやすくなっている。ここではいかにグリップ走行できるかがカギ。加えて的確なシフトチェンジも重要になってくる。

A トンネル直後の左コーナー。チェックポイント前から右に寄っておき、通過後すぐに2速まで落とす。ハンドルをおもいきり左に切り、ドリフトさせながらインを走る。その後、カウンターを当てながら体勢を立て直し、アウトへ膨る。そして、次のコーナーに備え素早くシフトアップさせる。

●連続で急なコーナーが続く始発点。かなり重要

B ゲーム中最大のヘアピン。ここはかなりの減速が必要。ヘアピンのかなり前からブレーキを掛け1速まで落とす。右におもいきり切り込み、インの頂点に沿って方向転換をする。出口が見えたらハンドルを戻しブレーキを放す。抜けたらアクセルを踏みながら、徐々に右側に寄りつつ加速を。

●いかに急制動、方向転換ができるかがポイント

C 右側を走りながらチェックポイントを通過、同時に3速にする。ハンドルを左に切りドリフトさせる。インベタ走行をし、ふれるようならアクセルで調整していく。コーナー途中で7000回転を超えたら、4速にシフトアップ。

●かなり長いカーブだが、

D 街中で道幅がかなり狭い。前半はアウト・イン・アウトを心がけ、大きな弧を描くように走る。後半の右コーナーは、ドリフトでインを突き、そのまま次のコーナーのインへ。出口の連続コーナーも1回のドリフトで抜ける。

●小さな弧を描く動きで大

E 森林地帯の急な右コーナー。コース中央から進入し、2速に落とす。同時にハンドルを切りドリフト。インギリギリに沿って走り、カウンターを当てながら加速する。次のコーナーに備え、マシンは右側に寄せながら走る。

●エスケープゾーンには入らないように！

ガーディアンヒーローズ

発売日	発売中('98年1月28日)
発売元	セガ
開発元	トレジャー
価格(税別)	5800円
ジャンル	格闘アクション/RPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	6人同時
対応周辺機器等	マルチターミナル6対応
バックアップメモリー	19・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

ストーリーモードと対戦モードからなる本作。そのストーリーモードで役立つシナリオ分岐早見表や、ウル技などの隠し要素を紹介する。

Point Guidance

大混戦の乱闘アクション

本作は横スクロールタイプのアクションゲームだ。その横スクロールアクションに、コマンド入力の必殺技（または魔法）といった格闘ゲームの要素と、経験値を溜めてレベルアップするRPGの要素を追加。またバトルフィールドには、手前、中間、奥の3つのラインが存在しており、プレイヤーはこのライン上を自由に行き来できる。対戦モードは最大6人まで参加可能。ストーリーモードでも大勢のキャラが画面中を暴れまわり、活劇タッチの派手な戦いが展開するのだ。

●3ラインの広いフィールドで、6人のプレイヤーがひしめく、白熱必至！

絶対役立つ！4つのウル技!!

ストーリーモードでの戦いは長く厳しい。激戦を勝ち抜くため、そしてすべてのエンディングを見るためには相当の努力が必要だ。ここでは過酷な戦いの旅を楽に進めるための、とっておきのウル技を紹介しよう。

デバッグモード

まずモード選択画面でオプションを選択。次にオプション画面でディップスイッチにカーソルをあわせ、A、Y、Cを同時に押す。するとディップスイッチの項目に、「ENEMY LEVEL DISP」と「N EXT EXP DISP」、「DEBUG」が新たに加わる。「ENEMY～」をONにすると、敵のレベルの表示。「NEXT～」ONでレベルアップするのに必要な経験値の表示。「DEBUG」をONにした場合は、下の表のような効果が得られる。

ランディの隠し技

自キャラがランディで、右を向いている場合、右下を押しながらCを押す。すると炎系の隠し技が出る。左向きの場合は、左下を押しながらCを押せば出せる。

隠し闘技場

ステージ3、5、12の最初のエリアをクリアすると、自キャラとアンデッドを一番奥のラインに置く。すると次々に敵が出現する隠し闘技場に入れる。

コンティニュー増加

ストーリーモードをイージーで始め、わざと死んでゲームを中断する。次にハードで再開すると、通常3回のコンティニューが98回まで可能になっている。

デバッグ使用時の効果一覧

オプションのテストモードを選ぶと、エンディングを見ることができる

ストーリーモードを始めると、最初からレベル200になっている

ストーリーモードでキャラを選択後、ステージセレクトが可能。方向ボタンでステージ数を変え、Aボタンで決定する

ストーリーモードをプレイ中にポーズをかけ、X、Y、Zを押しながら上を押すと、体力が完全回復する

ストーリーモードをプレイ中に、Rとスタートを押すと1シーンとばすことができる。さらにR、A、スタートで2シーン、R、B、スタートで3シーン、R、C、スタートで4シーンとばすことができる

ストーリーモードをプレイ中に、L、Rとスタートを押すと1シーン戻すことができる。さらにL、R、A、スタートで2シーン、L、R、B、スタートで3シーン、L、R、C、スタートで4シーン戻すことができる

デバッグをONにしてから、さらにNEXT EXP DISPをONにする。その後ストーリーモードを始めると、自キャラの体力ゲージの上にカルマポイントが表示される

まずストーリーモードかVSモードをプレイ中にポーズをかける。そしてLを1回、または2回押すと、2種類の当たり判定を見ることができる

VSモードでゲームを始めると、最初からすべてのキャラが使用できる

見えないパラメータ、カルマポイント

ストーリーモードでは途中でシナリオが分岐するため、エンディングも複数用意されている。これらエンディングは、さらにグッドエンディングとバッドエンディングの2種類に分かれるのだ。グッドとバッドのどちらになるかは、カルマポイントと呼ばれる数値の増減によって決定する。例えばステージ中に点在しているカゴや石像などの障害物、逃げ惑う敵兵士や市民に攻撃するといった、悪いおこないをするとポイントは減少。逆に何も壊さず、敵兵士や市民を逃がしてやるとポイントは加算されていく。そうしてゲームを進めていき、エンディングを迎えた時点でポイントが0以上のプラスならグッド、マイナスだとバッドになる。ちなみにこのカルマポイントは、画面上に表示されない。ポイント増減量は下の表のとおりなので、これを参考にうまくポイントを調整して、グッド、バッドのうち、見たいほうのエンディングを見よう。

カルマポイント増減の条件

プレイヤーの行動	ポイント
背景のリンゴかごを壊す	−4
背景の教会の椅子を壊す	−4
背景の教会の石像を壊す	−64
背景の教会の石像を破壊後、さらに攻撃を加える	−64
背景のシャンデリアを壊す	−1
背景のガイコツを壊す	−8
背景の野菜カゴを壊す	−4
戦闘不能の相手を攻撃する	−1
逃げようとする敵兵士を攻撃する	−4
女性市民を攻撃する	−8
子供市民を攻撃する	−16
老人市民を攻撃する	−12
軟弱市民を攻撃する	−1
肥満市民を攻撃する	−4
敵兵士に発見されずに画面外に逃げる	+8
逃げている敵兵士を画面外に逃がす	+8
歩いている市民を画面外に逃がす	+1
逃げている女性市民を画面外に逃がす	+4
逃げている子供市民を画面外に逃がす	+8
逃げている老人市民を画面外に逃がす	+6
逃げている軟弱市民を画面外に逃がす	+1
逃げている肥満市民を画面外に逃がす	+2
シーンをクリアする	+10

シナリオ分岐早見表

ストーリーモードでゲームを進めていると、ほとんどのステージでシナリオ分岐の選択肢が表示される。ここでは各ステージでの選択肢と、その選択肢を選んだ場合の行き先を紹介。下の表をもとに最短ルートをたどるもよし、最長ルートでいばらの道を歩むもよし、自分なりの進行ルートを組み立てよう。ちなみに表のステージ13の選択肢は、13−1、13−2の2セット存在する。まずステージ13冒頭で、13−1の3つの選択肢が表示される。そこで「すべてが悪しき者とは思わない」を選択すると、ボスクラスの敵と戦闘。そして戦闘後、強制的にステージ20にとばされ、13−2の3つの選択肢が新たに表示されるというわけだ。

ステージ		選択肢	行き先
1		選択肢なし。強制的に次ステージへ	ステージ2へ
2		何も恐れずに街へ出る	ステージ4へ
		近くにあるという小さな村へ行く	ステージ5へ
		逃げて体勢を立て直す	ステージ3へ
3		村を出てレジスタンスの村を救う	ステージ6へ
		この先の山を越えて城へ向かう	ステージ8へ
4		このままカノンを追いつめる	ステージ12へ
		この場はひいて村へ急ぐ	ステージ7へ
5		森に入って近づく	ステージ11へ
		正面から城へ続く街へ入る	ステージ10へ
		街での戦いを避け荒野に出る	ステージ9へ
6		森へ入って城へ近づく	ステージ11へ
		正面から城へ続く街へ入る	ステージ10へ
		街での戦いを避け荒野に出る	ステージ9へ
7		森へ入って城へ近づく	ステージ11へ
		正面から城へ続く街へ入る	ステージ10へ
		街での戦いを避け荒野に出る	ステージ9へ
8		このやり方は間違っている	ステージ13へ
		偽りの権力を使うのは許せない	ステージ14へ
		国の平和を壊しては意味がない	ステージ15へ
		なぜ力で権力を奪った	ステージ16へ
		このやり方も仕方のないことだ	ステージ17へ
9		このやり方は間違っている	ステージ13へ
		偽りの権力を使うのは許せない	ステージ14へ
		国の平和を壊しては意味がない	ステージ15へ
		なぜ力で権力を奪った	ステージ16へ
		このやり方も仕方のないことだ	ステージ17へ
10		このやり方は間違っている	ステージ13へ
		偽りの権力を使うのは許せない	ステージ14へ
		国の平和を壊しては意味がない	ステージ15へ
		なぜ力で権力を奪った	ステージ16へ
		このやり方も仕方のないことだ	ステージ17へ
11		このやり方は間違っている	ステージ13へ
		偽りの権力を使うのは許せない	ステージ14へ
		国の平和を壊しては意味がない	ステージ15へ
		なぜ力で権力を奪った	ステージ16へ
		このやり方も仕方のないことだ	ステージ17へ
12		このやり方は間違っている	ステージ13へ
		偽りの権力を使うのは許せない	ステージ14へ
		国の平和を壊しては意味がない	ステージ15へ
		なぜ力で権力を奪った	ステージ16へ
		このやり方も仕方のないことだ	ステージ17へ
13−1		悪に染まった者はすべて倒す	ステージ18へ
		邪悪な意志の偽王家を先にうつ	ステージ19へ
		すべてが悪しき者とは思わない	ステージ20へ
13−2		確かに悪は倒さねばならない	ステージ24へ
		人間同士の問題に口を出すな	ステージ25へ
		それで解決するわけではない	ステージ26へ
14		背後にかくれる地の力を先に倒す	ステージ18へ
		自分たちがまず城へのり込む	ステージ19へ
		今事実がわかれば民は混乱する	ステージ20へ
15		バルガと王を共に敵とみなす	ステージ19へ
		王を倒すことに協力する	ステージ20へ
		自分達も王に問う	ステージ21へ
		とりあえずバルガを止める	ステージ22へ
16		人をとりまく不穏な空気を消す	ステージ21へ
		カノンの復讐の進行を止める	ステージ22へ
		カノン亡き今、地の者が気にかかる	ステージ23へ
17		地の者の話など聞けない	ステージ21へ
		城と民衆のもとへもどる	ステージ22へ
		話を聞くため先へ進む	ステージ23へ
18		邪悪な魔の力を断つ	ステージ24へ
		人間界に平和をとりもどす	ステージ25へ
19		邪悪な魔の力は使わせない	ステージ24へ
		バルガの手から国を守る	ステージ25へ
		バルガを正気にもどす	ステージ26へ
20		確かに悪は倒さねばならない	ステージ24へ
		人間同士の問題に口を出すな	ステージ25へ
		それで解決するわけではない	ステージ26へ
21		混乱する国を守る方が先だ	ステージ26へ
		暴走する人造兵を止める	ステージ27へ
		話を聞く	ステージ28へ
22		チャンスをうかがう	ステージ26へ
		言いなりになるしかない	ステージ27へ
		本人もああ言ってることだし…	ステージ28へ
23		国と民の平和のために戦う	ステージ27へ
		真実を知り悪を倒す	ステージ28へ
24		分岐なし。エンディングへ	エンディング
25		分岐なし。エンディングへ	エンディング
26		分岐なし。強制的にステージ29へ	ステージ29へ
27		分岐なし。強制的に次ステージへ	ステージ28へ
28		分岐なし。エンディングへ	エンディング
29		分岐なし。エンディングへ	エンディング
30		分岐なし。エンディングへ	エンディング

VALUABLE CD JACKET

ストリートファイターゼロ

STREET FIGHTER ZERO

発売日	発売中('96年1月26日)
発売元	カプコン
開発元	カプコン
価格(税別)	5800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	32・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

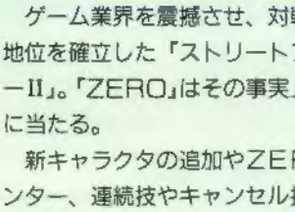
対戦で強くなるために、会得しておかなければならない連続技。そこで、隠しキャラクタを含めた全13キャラクタの実用的な連続技を一挙掲載だ！

Point Guidance

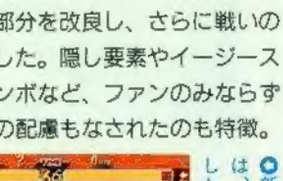
人気格闘2Dゲーム

ゲーム業界を震撼させ、対戦格闘の地位を確立した「ストリートファイターII」。「ZERO」はその事実上の続編に当たる。

新キャラクタの追加やZEROカウンター、連続技やキャンセル技といった数々の部分を改良し、さらに戦いの幅を増やした。隠し要素やイージースーパーコンボなど、ファンのみならず初心者への配慮もなされたのも特徴。



●新キャラクタの中には、違うゲームで登場したキャラクタもいる



●絶妙のバランス調整を誇る。初心者への間口も広げてくれた一作

メーター

ボディプレス→下強P→ブルリベンジャーの連続技は、下強Pにキャンセルを掛けてブルへを出せばつながる。ハメ技なのが、ボディプレス→下弱K→マーダラーチェーン。下弱Kがヒットしている間にコマンドが成立すれば、マーダラーが確実に入る。

- 弱K→下中P→下強P
- ボディプレス→下強P→ブルヘッド
- ボディプレス→下強P→サ・バーディーLV1~3
- ボディプレス→下弱K→マーダラーチェーン
- ブルヘッド→マーダラーチェーン
- ボディプレス→下強P→ブルリベンジャーLV1~3

ルート

- J強K→下弱K→テンチュウサツ
- J強K→弱K→中K→下強K
- 弱K→中K→強K→ダイキョウバーニング
- 強P→強K→ジゴクスクレイプ
- めくり弱K→下弱P→弱K→強K→メイドノミヤゲLV3
- J強K→弱K→強K→メイドノミヤゲLV3
- 強K→強K→ジゴクスクレイプ
- 投げ技→メイドノミヤゲLV1~3

ゼロ

下強K、強ソウルリフレクト後の浮いた相手にオーロラスルーが入る。簡単で強力なのが、J強K→強P→オーラソウル～。常に狙いたい連続技である。

- 下弱P→下弱K→下中K→下強K
- J強K→強P→弱or中ソウルスパーク
- ソウルイリュージョン斜めJ強K→スライディング→スライディング
- J強K→強P→オーラソウルスパークLV1、2
- J強K→下強K→オーラソウルスルーLV1~3
- J中K→下中P→強ソウルリフレクト→オーラソウルスルーLV1、2
- 下弱K→スライディング→中K→ソウルスパーク

メカニック

ソニックブームからの連続技が難しい。初めのジャンプの時点でためを作り、クロスファイアブリッツを出した後もためを作る。技のタイミングは目押し。

- 下弱P→弱K→中P→下強K→強ソニックブーム
- J強P→下弱Px3→N中K→強ソニックブーム
- めくり中K→下弱P→強サマーソルトシェル
- J強P→下弱Px3→下弱K→サマーソルトジャスティスLV3
- めくり中K→下弱Px3→下弱K→クロスファイアブリッツLV1→サマーソルトジャスティスLV2
- ソニックブーム→J強P→下弱P→下弱K→クロスファイアブリッツ

ガード

ジゴクスクレイプを使った連続技が強力。右には2パターン載せてあるが、いずれも強Kからつながる。これを覚えておくと便利。また、投げ技の後にはメイドへがつながる。コマンド投げの連続技としてあるのが、弱Kからのもの。強Kの後、間をあけずに入力すれば、きれいに連続技としてつながる。

アドバンス

アドンで狙いたい連続技は、ジャガーバリードアサルトにつなぐもの。中P入力のときに半分のコマンドを入力しつつ、Pを出す。ただし、Pを出す瞬間に→を押していると投げ技になる場合があるので注意。後は、下中Kから強ライジングジャガーがつながるので、連続技に絡めていけば強力になる。

- J強K→下弱K→中P→下強K
- 下中P→下弱K→下強K
- J強K→下中K→強ライジングジャガー
- J強K→中P→ジャガーバリードアサルトLV1~3

※技のコマンドはすべて、キャラクタが右向きのものです。

ストリートファイターゼロ ストリートファイターZERO R

隠しキャラクタ使用コマンド

ベガはLを押しながらカーソルを?に合わせ、←←↓↙↓←←(1P側)、→→↓↘↓→→(2P側)と入力しX+YかA+Bを押す。豪鬼もLを押しながら?に合わせ、←←←↓↙↓(1P側)、→→→↓↘↓(2P側)と入力、X+YかA+Bで決定する。ダンの場合は、L+Rを押しながら?に合わせ、YXABYもしくはYBAXYと1秒以内に入力すれば使用できる。

豪鬼必殺技一覧表

技名	コマンド
豪波動拳	↓↘→+P
灼熱波動拳	←↙↓↘→+P
斬空波動拳	(空中)↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
竜巻斬空脚	↓↙←+K
空中竜巻斬空脚	(空中)↓↙←+K
百鬼襲	↓→↘+P
百鬼豪斬	百鬼襲からなにもせずに着地
百鬼豪衝	百鬼襲ジャンプ中にP
百鬼豪尖	百鬼襲ジャンプ中にK
百鬼豪砕	百鬼襲ジャンプ中相手の近くでP
百鬼豪墜	百鬼襲ジャンプ中相手の近くでK
阿修羅閃空	←↙↓↘→+PかK3つ同時押し
前方転身	↓↙←+P
頭蓋砕	→+中P
旋風脚	→+中K
天魔空刃脚	前方ジャンプ中頂点で↓+中K
背負い投げ	←or→+中or強P
巴投げ	↓or→+中or強K
S滅殺豪昇龍	→↓↘→↓↘+P1~3
S滅殺豪波動	→↓↘←↙↓↘+P1~3
S天魔豪斬空	空中で→↓↘←↙↓↘+P1~3
S豪鬼閃(LV3のみ)	弱P×2→→強P

ダン必殺技一覧表

技名	コマンド
我道拳	↓↘→+P
晃龍拳	→↓↘+P
断空脚	↓↙←+K
背負い投げ	←or→+中or強P
S震空我道拳	→↓↘→↓↘+P1~3
S晃龍烈火	→↓↘→↓↘+K1~3
S必勝無頼拳	↓↙←↓↙←+K1~3

ドラマチックモード

アーケードモードを選択し、キャラクタ選択場面で2P側を乱入させる。そしてどちらもLボタンを押しながら、1P側はリュウにカーソルを合わせ、2P側はケンにカーソルを合わせる。そして1P側は↑↑Lを放して↑↑+Xと入力、2P側は↑↑Lを放して↑↑Zと入力をすればいい。このモードでベガを倒せば、以後モードセレクト画面にドラマチックバトルの項目が加わり、選択するだけでプレイができる。

全13キャラクタの連続技特集

ここに載せている連続技は、戦闘の基本となるものや、スーパーコンボを絡めた威力の高いものなど、場面、用途に合わせたものである。練習を重ね、ぜひともマスターしてほしい。

リュウ

オススメは下弱Kからの真空波動拳の連続技。空中にいる相手に当たるので、下強Kで転ばせてすぐ撃てばヒットする。最後のJ強Kからの連続技は、J強Kの当てる打点を低くし、強Pの入力を↓↙←Pと押すことがコツ。締めは↙を押しながら中P連打。

- 下弱K×2→下中K→下強K
- 下弱K→下中K→強波動拳
- J強P→強Por下強P→波動拳
- J強K→下中K→真空波動拳
- めくり中K→下中K→下強P→真空波動拳
- 真空竜巻旋風脚LV2→真空波動拳(空中に浮いているとき)
- 下弱K→下強K→真空波動拳
- J強K→強P→真空竜巻旋風脚LV3→J中P

春麗

春麗はため系の必殺技が多いため、連続技中は常にコマンドをためておく必要がある。強力な連続技は、J攻撃からのスーパーコンボを絡めたもの。コツは常に先の技をみて技を出すこと。どの技はどれだけためれば出せるのか頭に入れることが大切だ。

- 弱P×2→中P→下強K
- J強P→下弱K→下中P→強天昇脚
- J強P→弱P→中P→強気功拳
- J中P→中P→百裂脚
- JP→下弱P→下中P→千裂脚LV3→強天昇脚
- JP→弱P×3下弱P→千裂脚LV1→覇山天昇脚LV2
- ㊥気功掌LV1→強天昇脚
- めくり中K→下弱K→気功掌LV3

ケン

ケンはJ強Kか下弱Kからの連続技が強力。また、『II』からのJ強K→強P→強昇龍拳もお手軽かつ強力。スーパーコンボを絡めたものは、下弱Kか中Kキャンセルの神龍拳が出せるようになれば、かなり戦力アップする。めくり中Kは、高い打点で当てるようにすれば成功しやすい。ケンは同系列の連続技が多いので、連続技はわりと楽な方だろう。

- J強K→下中K→波動拳
- J強K→下弱K→下中K→強K
- J強K→下弱K→中K→弱K→強K
- J強K→強P→強昇龍拳
- めくり中K→弱P×2→中K→強竜巻旋風脚(昇龍裂破LV3)
- めくり中K→弱P×2→弱K→中K→昇龍裂破
- J強K→下弱K→神龍拳(ボタン連打)
- めくり中K→下弱P×2→中K→神龍拳

ガイ

ガイは基本的に連続技を作りやすいキャラクタなので、下記以外にも多数の連続技が存在する。使いこなしたい連続技は、J強K→下弱K→中P→強P→首狩りと下弱K→中P→強K→中K→影すくい。両者とも最後の技の入力が難しいので、まずは最後を絡めない連続技を出せるようにしてから練習するといい。難易度はかなり高い部類に入るが、ガイ使いならぜひともマスターしてほしい強力な連続技だ。

- 下弱K→下中K→下強K
- 下弱K→中P→強K→中K
- 下弱K→中P→強K→中K→影すくい
- J強K→下弱K→中P→強P→首狩り
- 下強P→強武神旋風脚
- 下弱K→中P→強P→武神剛雷脚LV1
- 肘落とし→弱P×3→強P→武神剛雷脚LV3

サガット

LV3のタイガーキャノンは、相手の体力の半分を奪える威力を持つ。そのため、飛び込みKからタイガーキャノンで締めるコンボは必ず使えるように。また、場所とキャラクタに左右されず安定して2桁コンボとなる、J強Kからタイガーレイド LV3で終わる連続技も強力。若干コマンドが難しいが、あせらず確実にK3つ押しをすれば大丈夫だろう。加えて、めくり中K→タイガージェノサイドも強力。

- 弱P→中P→下強K
- J強K→弱P→中K→タイガーキャノン
- J強K→弱P→中P→強タイガーショット
- めくり中K→弱P→中P→強タイガーブロー
- J強K→弱P→中P→タイガーレイドLV3
- ㊥J強K→弱P→中P→タイガーレイドLV1→強タイガーブロウ

ベガ

ベガはZEROコンボが存在しないので、連続技があまりない。基本的に、下中Kからニープレスかスーパーコンボにつなぐ形になる。また、ため系の必殺技を持つので、必然的にため始めるポイントも重要になってくる。春麗同様、技を仕掛けた直後にためを開始すれば大丈夫だ。例を出せば、J強Pからのものはジャンプ直後にため始めればいい。難易度はかなり高いが、弱サイコショットからの連続技は、相手の体力の3分の2を奪える極悪もの。

- J強P→下弱K→弱K
- 弱サイコショット→ダブルニープレス
- J強P→下中K→ダブルニープレス
- 下中K→ニープレスナイトメア
- 弱サイコショット→J強K→下中K→サイコクラッシャー

豪鬼

空中に浮いた敵に追い打ちを掛ける連続技を豊富に持つ。下強Kを竜巻斬空脚で拾って、さらにタイミングがシビアだが強豪昇龍拳や滅殺豪昇龍で拾える。出しにくいが強力なのがJ強Kから滅殺豪波動につなぐ連続技。滅殺〜が出にくいが、前の弱Kと下中Kの間にコマンドを直前まで入力しておくことがコツ。あと連携になるが、下中Kからすぐに瞬獄殺を出せば、相手の反応が少しでも遅れると決まる。

- 下弱K→中P→強P→豪波動拳
- 下弱K→下中K→下強K→強竜巻斬空脚
- J強K→中P→中竜巻斬空脚→強豪昇龍拳(滅殺豪昇龍)
- J強K→弱K→下中K→滅殺豪波動
- 斬空波動拳→斬空波動拳→滅殺豪波動→強豪昇龍拳
- ㊥斬空波動拳→空中強竜巻斬空脚→弱竜巻斬空脚→滅殺豪昇流
- 天魔空刃脚→下弱P→下弱K→下強K→強竜巻斬空脚

ダン

ダンの連続技は、数が豊富で割と強力。ぜひとも会得してもらいたいのが、J強K→下弱P→下強P→断空脚→晃龍烈火LV3。晃龍烈火の追い打ち攻撃は、画面端でなければ入らないが、ぜひとも狙ってほしい。相手の飛び込んできたときは、下強Pで迎撃をし、晃龍烈火LV3で拾えるようになれば戦力がかなり上がる。また下強Kからも晃龍烈火が入る。

- 下弱P→下中P→下強K
- J強P→下強P→強断空脚
- めくり中K→下弱P→下中K→中断空脚
- めくり中K→下弱P→下強P→震空我道拳LV3
- めくり中K→中P→晃龍拳
- J強K→下強K→晃龍烈火LV3
- 下強P→晃龍烈火LV3
- めくり中K→下弱P×2→必勝無頼拳LV3
- ㊥J強K→下弱P→下強P→断空脚→晃龍烈火LV3

※本文中のJはジャンプを、Kはキックを、Nは方向キーのニュートラルを、Pはパンチを、Sはスーパーコンボを、下はしゃがみ状態を、㊥は相手キャラクタが画面端にいるときの限定技を表します。

VALUABLE CD JACKET

Dorkstalkers' Revenge
ヴァンパイア・ハンター

発売日	発売中 1996年2月23日
発売元	カプコン
開発元	カプコン
価格（税別）	5800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
セーブ/メモリー	1ブロック
コンティニュー等	1クレジット
現在の開発状況	100%

全14キャラクタのチェーンコンボ、連続技のなかからオススメのものを掲載。練習を積まないと出せないものが多いが、ぜひとも使いこなしてくれ。

Point Guidance

グラフィックパターンの多さで注目を集めた「ヴァンパイア」の続編に当たる本作。チェーンコンボをウリに、連続技の爽快感を味わえる一作である。また、バランス調整も絶妙で、初心者でも楽しめる工夫がなされている。

●豊富なグラフィックパターンにより、キャラクタたちの個性も光る

●オートカットにより、初心者でもある程度上級者とわたり合えるようになった

※コマンドはすべて、キャラクタが右向きのものです。

ちょんぎり

ちょっとハメっぽい連続技。前J強Kを低く当て、下中K、鬼首投りでつかむというもの。J強Kを低く当てることと、下中Kを・.の後に押し続けて、.+PPと入力するところがポイント。つかんだ後は左右ボタン連打を忘れずに。

●J強Kを低く当てるのが難しい。それは中Kで代用できる

ちょこだま

使えればぐっと強くなるチェーンコンボ。前ダッシュ中Pから弱Pへつなぐ。そしてこの後、中P、強Kといったチェーンにつなぐ。ポイントは、ダッシュ中P後の弱Pのタイミング。2つ目のヒットマーク後、1拍置いて入力する感じだ。

●弱Pへのつなぎは、ヒットマークを少し待つ感じで入力

おんかえし

前ダッシュ後のチェーンコンボ。前ダッシュ後、弱P、強Kとつなげば、相手の後ろに回り込むことができ、ここからさまざまな技をつなぐことができる。ポイントはダッシュ後すぐに弱Pを出すこと。ES必殺技を絡めればかなり強力になる。

●前、回、入れっぱ中P、ESなどのタイミング

ひとだま

コンフュージョナーからのお手軽連続技。コン～を当てたらK、ダウンした相手にESマイトランチャーを重ねる。そして前ダッシュで相手に近づき、Kを当てるというもの。マイト～を早めのタイミングで出すことに注意すれば、簡単な技だ。

●マイトランチャーは前ダッシュ後すぐに出すのがポイント

ころび

強力な連続技。J(.+弱P、.+強P)×弱P、→弱P、→中P、↓中K、強P(2HIT目)、↓強K。なかなかつながらないES追い打ちも入る。若干入力が難しいが、基本的にチェーンコンボなので、入力のタイミングはわりと楽につかめる。

●ESマイトランチャーを使うと相手は高く浮く

VALUABLE CD JACKET

ヴァンパイア・ハンター

Darkstalkers' Revenge

オプションモード

オプションモードの一番下、コンフィグレーションという項目でファラオマジック（中K、弱P、→、弱K、中P）のコマンドを入力すると、追加オプションが出現する。なかには、同キャラに限られるがアニメーションのパターン数を業務用と同数にすることのできる項目や、「ヴァンパイア」の背景の色にできる項目などがある。また、すべてのBGMを聴くこともできる。

●同キャラに限られるが、キャラクタのアニメーションのパターン数を業務用と同じものにすることができる

ターボスピードアップ

ターボスピードをアップさせるには、オプションモードでターボスピードの項目にカーソルを合わせて、ダークイリュージョン（弱P、弱P、→、弱K、強P）のコマンドを入力すればいい。これで、ターボスピードの★を最高8個まで増やすことができ、スピードを調整することができる。

ポーズ

各キャラクタには数種類の勝利ポーズがあり、ランダムで表示される。しかし下表の条件を満たせば、限られた条件でしか見られないポーズを表示させることができる。

キャラクタ	条　件
ドノヴァン	ノーダメージで勝つ
ザベル	CPJパイロンを倒す
モリガン	PかKのボタン3つを同時押し続ける最終ラウンドで勝つ
アナカリス	CPJパイロンをEX必殺技で倒す
ビシャモン	CPJパイロンに勝つ（時間切れ可）
サスカッチ	↑+Kボタン3つを同時に押し続ける

カラー

使用キャラクタを決めるとき、またはその後のオートガードの選択をするときに弱Pと中Kを1秒以上押しつづけると、黒色を基調としたダークカラーになる。ただし、進行スピードを選ぶときはダメである。

全14キャラクタオススメ連続技

以下に掲載しているものはあくまで連続技である。連続技はデンボよくボタンを押せば基本技がつながるチェーンコンボとは違い、正確なタイミングとコマンド入力が要求される。

ハリエット

強・キルシュレットを使った連続技。写真の距離で、J強K→中Kを当て、中Kが当たったと同時に力を引き戻すと相手がこちらに引き寄せられる。ここからまた技がつながるわけだ。チェンジイモータやプレスオブアスもつなげられる。

●寄せてから ちゃも近づき、チェ やESL段を

●ハリエットの連続技

ベガ

天冥脚をつなげるための連続技。弱Kを強Kでつなぎ、素早く中P×2回、↑と入力すれば天冥脚の分銅が連続ヒットし、その後の鉄球も絶対に当たる。ただ、中P以降の入力が少しでも遅れると連続技にはならない。ダメージもやや少なめ。

●いつでも狙える技 Yal 前に入れ 対応して

●ベガの連続技

ビクトル

相手の頭上を狙いESバッドスピン、着地後ダッシュ（相手はのけぞり状態）、ESダッシュ・アモンブレイドル、ES追い打ちで23弾HIT。ダッシュはバッドスピン着地後1拍置き、←↓↘+PPと素早く入力することが成功の秘訣。

●ダッシュのタイミングが命 ES追い打ちもお忘れなく

●ビクトルの連続技

レイレイ

ミラージュボディー後の連続技。写真はJ強P、下弱P、下弱K、中P、下中K、強Pで17HIT。それより上が、J強K、ダッシュ（弱K、強K）、弱P、弱K、下中P 強P（20HIT）。ダッシュ攻撃からの地上技が連続技になる性質を利用。

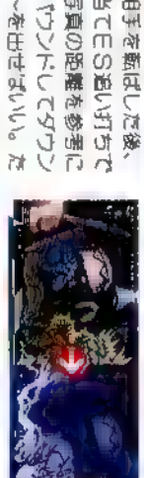
●レイレイの連続技 ジャンプ攻撃は強 なども

●レイレイのダッシュ

※本文中の下はしゃがみ状態を、Jはジャンプを、Dはダッシュを、Pはパンチを、Kはキックを表します。

ビシャモン

おもしろい連続技。相手を転ばした後、サンダーブレイクを当てESを追い打ちで6HITするもの。写真の距離を参考に相手を転ばし、1回バウンドしてダウンした直後にサンダーを出せばいい。ただ追い打ちは距離を離さないとスカル。



●写真を参考にうまく転ばしてください

ダルシム

難しい連続技。ESスカルスティングでめくり、下中K、デスボルテージ、ES追い打ちをする。ポイントは、下中Kからのデスボルテージ。コツは→↘で中K、すかさず↓↙←+KKと入力すること。また、スカル～は空中で出すのが秘訣。

●ダルシムの連続技 スカルまで上段中に出すのがポイント

ドノヴァン

画面端に分身がめり込むようにアストラルヴィジョン、弱・ソウルフィスト、ダッシュ（中K、キャンセルシェルキック）、下弱P、下弱K、中P、中K、強P、強K、強K4発目キャンセル・ダークネスイリュージョン。決まれば即死。

●下弱Pからはチェ ろんよく後を出していく

フェリシア

難易度、威力ともにそこそこの連続技。前J↘K、ダッシュ弱K、弱K、ESコブラブロー。JKからのダッシュのタイミングが重要。着地した瞬間にダッシュをし、弱K3連発は目押しでつなげる。一定のリズムを持って押せばOK。

●弱K3連発は目押し ないとうまくつながらない

レイレイ

ブリースヘルプミーの攻撃回数が増える傾向象。画面端近く、相手のそばでヘルプを出す。と同時に、相手に弱攻撃をしてもらう。ヘルプは攻撃力をなくすが、再度ここでヘルプを出す。タイミングはシビアだが、成功すると42HITとなる。

●ヘルプ攻撃は強 ヘルプ攻撃は強 なども

VALUABLE CD JACKET

発売日	発売中 96年3月5日
発売元	ゲームアーツ
開発元	ゲームアーツ
価格（税別）	5800円
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	ムービカット インオペレータ
バックアップメモリー	D-プレイデータ ボタン設定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

兵器ごとの有効な対処法と、タイムアタックモードの異名を持つエクセサイズミッションを解析。6つのウル技コマンドも合わせて掲載。

Point Guidance

概要

技術力には定評があるゲームアーツが放った3Dポリゴンシューティング。舞台は21世紀初頭の近未来。巻き起こる紛争の中をHIGH-MACSと呼ばれる人型兵器を駆って生き抜くのだ。現用兵器も幾つか登場するぞ。

○ムービカット対応のオープニング

6大ウル技コマンド（以下のコマンドはすべてタイトル画面(p.Jsh start表示)で入力する）

ターゲットマーカーが出なくなる

左、右、C、A、START

敵のターゲットマーカー（赤、黄）だけでなく、味方のマーカー（青）まで出なくなる。このため相当難易度が上がってしまう。

レーダーに敵が映らなくなる

B、B、B、下、C、START

レーダーが使えなくなるので、特に増援がやっかいになる。何度もプレイして、敵の位置を覚えたらチャレンジしてみよう。

敵の攻撃が激しくなる

下、C、C、A、START

プレイレベルHARDのさらに上をいく高難度に。こんな戦場を生き抜くことなどできるのだろうか。HARDで物足りない人向け。

弾数無限で武器が連射に

B、B、B、C、START

主砲である120mm砲（GUN）が無制限に撃てるようになる。レバーもボタン押しっぱなしで連射に。破天荒に強力なウル技だ。

ジャンプし放題

上、右、下、左、START

ジャンプエネルギーが減らなくなる。ただし滞空時間は普段と一緒。またミッション5では、補給を受けるまでジャンプできない。

エンディングが見られる

下、上、右、A、左、START

コマンド入力後「main game」を選ぶとエンディングが始まる。自力で見たいところだが、どうしても見られない人に。

プレイヤーに与えられた機体は12式と、うち日本製の兵器だ。ここではゲームに登場する日本の兵器をピックアップした。

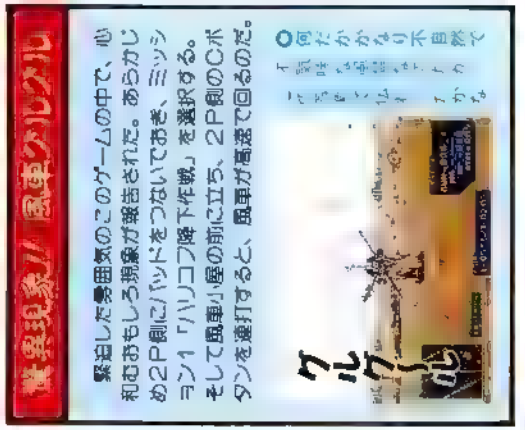
12式装甲歩行戦闘車

12式の一世代あとの…

9式装甲歩行戦闘車

90式戦車

89式歩兵戦闘車



登場全兵科の対応策を徹底解説

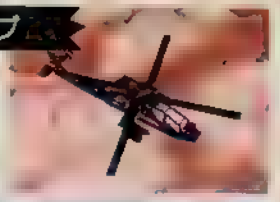
戦車タイプ

戦車、装甲車など戦闘車両とトラックなど非戦闘車両、鉄道がこのタイプに分類される。

最もオーソドックスな兵器

基本的にはGUNで対応できるが、後半ミッションにでてくる高速戦車などには空中からのロケットポッド（RP）が有効だ。GUNで高速車両を狙うときは、移動する先を狙う必要があるので注意。ミッション3の攻撃目標であるシベリア鉄道は非常に強固なので、RPを駆使して破壊しよう。

ヘリタイプ



アパッチ、ホーカムなど各種攻撃ヘリと、あらゆる航空機がここに分類される。

偏差射撃を身につけよう

基本作戦としては、ジャンプしてMGで狙う戦法が挙げられる。しかし対空砲火が激しいミッション2などでは地上から攻撃するべし。ヘリなら動きに慣れればGUNで落とすことも可能だが、戦闘機はMGでも難しい。離陸前のヘリが出てくるミッションでは、飛びたつ前に倒すことを心がけよう。

AWGSタイプ

各国の2脚、4脚AWGSがこのタイプ。さまざまな特徴を持った機体が登場する。

機体の性能を把握しよう

初期のミッションでは動きが少なく、GUN2発で倒せる機体がほとんどだが、中盤以降は装甲が厚く、主砲も強力なエレファントや動きが速いAUTRUCHEなどがプレイヤーを苦しめる。動きの遅いエレファントには誘導ミサイル、高速で移動するAUTRUCHEにはRPが効くぞ。

HIGH-MACSタイプ

HIGH-MACSはこの時代の最新兵器なので、登場機体は日米独3機種と少ない。

[illegible]

プレイヤーが搭乗する機体と同じ。高速で重装甲、火力も強力で空も飛べる、敵に回すと最悪の兵器。パターンを読んでGUNを大量に叩き込むか、遠くからATMで狙い撃つくらいしか手だてがない。囲まれると瞬時にやられるので、各個撃破でないと勝ち目はない。最も苦労する相手だろう。

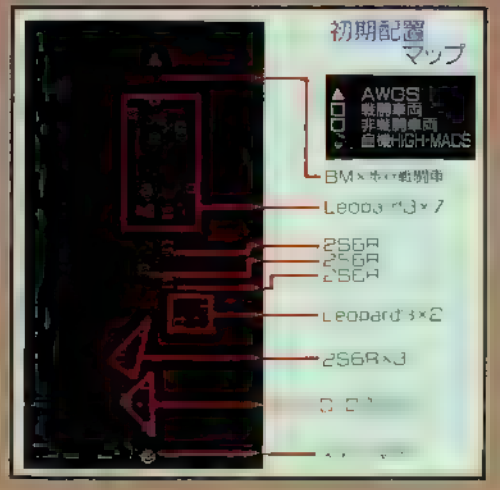
エクセサイズミッションの傾向と対策

ビギナーモード

ビギナーモードの敵はどれも動かないうえに、最後のBMX以外はみなGUN1発で倒せるので、タイムの差は射撃の正確さにかかってくる。正確に狙いがつけられるようになったら、Lボタンを駆使するとさらにいいタイムが出せるぞ。

ポイント①：正面に2台並んだBv206のうち、手前を先に破壊すると、爆煙によって奥のBv206が見えなくなるので、左に平行移動するか、奥のBv206を先に壊すと楽だ。

ポイント②：ここには小高い雪の丘がある。丘の手前でジャンプして3台のLeopardを迅速に倒し、すぐに着地すれば、大幅なタイム短縮ができる。ジャンプ中も前進することを忘れないように。



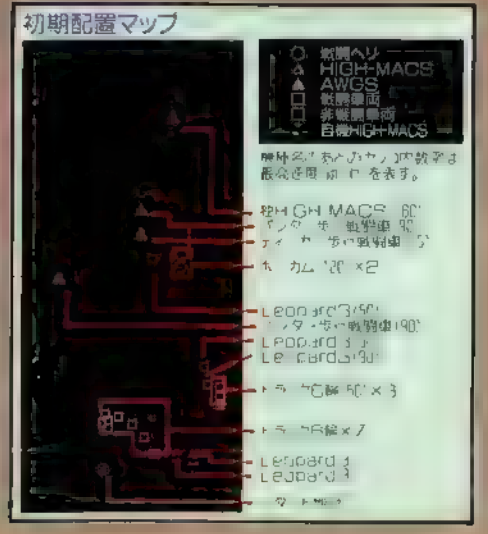
エキスパートモード

今度は敵が移動する。移動パターンは決まった地点で停止するものと、自由に動き回るものの2種類がある。弾数が少ないRPの使いどころが鍵だ。

ポイント①：北東に進みながら、上半身だけ北に向けてトラックを倒すようにしよう。ここで手間取るようでは記録更新はおぼつかないぞ。

ポイント②：スタート直後は着陸しているホーカムだが、やがて離陸してしまう。離陸前にRPで一掃してしまうのが理想的。あまり時間はないぞ。

ポイント③：最後に待ち構えるHIGH-MACSは、向かってきたところにGUN速射で倒そう。



VALUABLE CD JACKET

パンツァードラグーン ツヴァイ

発売日	[illegible]
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	[illegible]円
ジャンル	[illegible]
対象年齢	全年齢
CD-ROM枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
[illegible]	[illegible]
エンディング数	[illegible]
現在の開発状況	100%

ドラゴン成長の謎を記した「ドラゴン進化&能力値表」を始め、パンドラBOXオープン条件を収録。ハイスコア攻略用のテクニック集もあるぞ。

Point Guidance

[illegible]

'95年3月10日に発売された「パンツァードラグーン」の続編。LRボタンを押すことで、主人公キャラの周囲360°を見渡すことができるシステムは本作でも健在。また、主人公が搭乗するドラゴンの進化、ルート分岐といった要素も取り入れられた。プレイを重ねるごとに、隠し要素が明らかにされていくオプションも充実している。

●ビジュアルムービー
[illegible]用意されたムービーは、[illegible]

●巨大ボスは、今見ても迫[illegible]
[illegible]堪せることができないデキ

Point Guidance

パンドラの箱

ある条件を満たすとオプション内に「パンドラの箱(PANDORA'S BOX)」という項目が、追加される。パンドラの箱には、面セレクトを始め、ゲーム難易度やドラゴンの性能をコントロールできる特典など、[illegible]

パンドラの箱　段階別項目一覧表

段階	オープン条件	オプション内容
第1段階	通算プレイ時間　2時間30分以上、自動難易度調整をするEASY の状態でSAVE & END	●×2(バーサクゲージの長さ2倍)とINCREASE(ゲージの自動増加)が選択可能。●練習ステージ(ZERO)がプレイ可能。●イージーとスーパーイージーが選択可能。●×2(体力ゲージの長さ2倍)とINCREASE(体力の自動回復)が選択可能。●ローリング(方向ボタンを素早く2回押す)が使用可能。●照準の速度変更。●ゲーム中の音楽が鑑賞できる。
第2段階	ゲームクリア	●ノートとスーパーノートが選択可能。●3WAY、5WAY、ホーミング、クラウディンの4種類のショットが使用可能。
第3段階	総プレイ時間　10時間以上、クリア回数5回以上、通算撃墜率90%のいずれかの条件をクリア	●ゼロ(バーサク使用不可)、ノーリミット(バーサク使用直後にゲージ減少)コントロールネード(回転しながらバーサク状態になる)のいずれかを選択可能。
第4段階	総プレイ時間：20時間以上	●ドラゴンパピィとガーディアンドラゴンが選択可能。
最終段階	総プレイ時間　30時間以上、クリア回数20回以上、最高撃墜率100%以上のいずれかの条件をクリア	●ブルードラゴンとプロトタイプドラゴンが選択可能。またランディガラキのみでのプレイもできる。●各面のボス戦から開始可能。●ウルトライージーが選択可能。

ウルトラ集

パーサク点倍加	自爆コマンド	レーダー変更
発口ックオン状態でレーザーを放ち、当たる瞬間、ハーサクを使う。これでハーサク中でも口ックオン沿まで点を稼げる。	プレイ中、いつでもかまわないでA、B、C、、、Rを同時に押してみる。すると、即座にゲームオーバーになる。	ゲーム中に2P側のAボタンを押す。ボタンを押し続けている間は、通常レーダーを前方に倒したFのX-Yレーダーになる。

「ツヴァイ」の最終ボスを務めるのは、ガーディアントドラゴン。以下に掲載するボスの攻撃パターンを覚え、対処していくのがクリアへの近道だ。

❶生体粒子噴射

広範囲に及ぶ攻撃だが、画面右か左端にいれば安全。ボスの攻撃時間は比較的長いので、反撃は控えよう。

❷体当たり

羽の間をすり抜けてかわす。画面端に待機し、羽が来てから避けること。攻撃は中止して、避けに徹したい。

❸ウロコ型追尾弾

ウロコ型追尾弾は迎撃可能。まずはこれをしっかり防ぎ、ボスの攻撃終了直後に攻撃をしかけるのがベスト。

❹大尾撃4連発

ボスが攻撃モーションに入ったら、方向ボタン横2回押し（緊急回避）でしのぐ。敵が上面に来たら攻撃だ。

❺ホーミングレーザー

ショット数は1、2本と少ないので、避けに専念していれば大丈夫。ただし、こちらからの攻撃は当てにくい。

❻レーザー一斉射撃

他の攻撃に比べ、アタリ判定がデカイ。横ボタン2回押しを使うより、大きな円を描くようにして回避する。

❼網状レーザー

反撃の余地はあるが、レーザーの威力がハンパじゃない。無理に反撃はせず、避けるのに専念した方が無難。

成長ポイントについて

成長ポイントとは、各面クリア時に加算されるクリア、テクニック、ルートの3つのポイントの合計値のことをいう。成長ポイントを一定量までため込むと、主人公の操るドラゴンは、より強靭なドラゴンへと進化するのだ。ドラゴンの形態は全部で9段階あるぞ。

成長ポイント算出法

●クリアポイント

面をクリアするだけで支給されるポイント。面クリアのたびに、必ず2ポイントが追加されていく。このため、ドラゴンレッドウィンドまでは絶対成長できる。

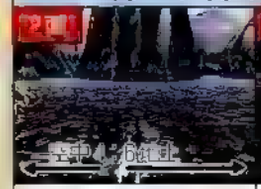
●テクニックポイント

撃墜率によって決定される。90%以上で2ポイント、80%以上～90%未満なら1ポイントを獲得できる。80%未満の場合は、0ポイントになってしまうぞ。

●ルートポイント

2～4面は、面途中にルート分岐がある。ここで選択したルート次第で、1～2ポイントが成長ポイントに加算される。なお、ルート振り分けは、各面に設定された分岐ポイントのどこを通過するかで決定される。ただし、隠しルートではポイントが入らないので注意。

ルート分岐ポイント



この場所で左側へ行けば1ポイント。右側は難易度は低いが、成長ポイントは入らない。

急降下後の水路。水しぶきが右に曲がる地点で分岐だ。左側なら2、右側だと1ポイント。

中盤で左右から敵の3機編隊が現れた直後に分岐。左側へ行けば、1ポイント獲得できる。

開始直後の水路で2つ目の編隊出現後に上に位置すると、隠しルートに行くことができる。

ドラゴン進化&能力値表

進化する面	ドラゴン名	ショット連射数	同時ロックオン数	体力値	必要成長ポイント	補足説明
	ドラゴンハッチ	4	4	100		1、2面のドラゴン。耐久、攻撃力共に低い
3面	ドラグライド	6	6	121	2～5	3、4面のドラゴン。耐久、攻撃力共に向上
4面以降	ドラゴンレッドウィンド	6	6	39	6～8	体色は赤。耐久力が増強された
5面以降	ドラゴンアルマナイト	8	8	59	13～	ロックオン数は8にアップ。耐久力も高い
5面以降	ドラゴンエルダードウィンド	8	8	81	18以上	装甲が厚く、体力は極めて高い
4面のみ	ドラゴンスカイダート	12	12	21	15～23	4面終了時に好成績でなければ進化できない
4面のみ	ドラゴンスカイダート	12	12	21	24	4面終了時に好成績であれば進化できる
	ドラゴンバビィ	12	12	60		ロックオン数は多いが、耐久力は著しく低い
	ガーディアントドラゴン	12	12	360		耐久力は最高、攻撃力もトップクラス

高得点について

高得点を稼ぐコツは、敵を多くロックオンし、撃破すること。それは下記のスコア計算方法を見ても明らか。また、ボス戦闘時にバーサク状態でも点数が倍加される「バーサク点倍加」のウルテク（□□ジャケット最後に掲載）を使うのも手だ。なお、タイムボーナスの「難易度倍率」は、難易度に応じて設定される倍率。ハードで3倍、ノーマルでは2倍に設定される。

スコア計算方法

ショットで倒した場合
=(敵体力値)×(ショット倍率=2)×10
ロックオンで倒した場合
=(敵体力値)×(同時ロックオン数)×10
バーサクで倒した場合
=(敵体力値)×(バーサク倍率=1)×10

タイムボーナス計算方法

ボス残りタイム60秒以下
=残りタイム(秒)×100(難易度倍率)
ボス残りタイム60秒以上
=10000×(難易度倍率)

高得点ルートと難易度倍率

「ツヴァイ」では、プレイ中に難易度が自動変化するが、それを表した数値がADEC。ADECの数値が高ければ、ボーナス倍率は高くなる（下表を参照）。

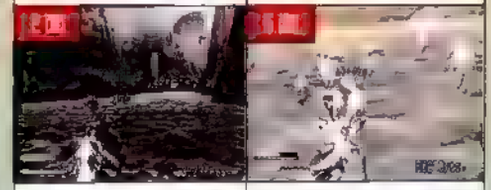
自分のADECの値は、プレイ中に2PパッドのBボタンを押せば表示される。

難易度	ADEC	難易度倍率
ハード	4	3
ノーマル	3	3
イージー	2	2

隠しボーナスポイント

写真の強襲艦を連射し続けるだけでOK。建物の陰から現れた瞬間から撃ち続ける。

中盤で後ろから大量の敵弾が発射される。これをバーサクで全滅させればいいのだ。



分岐ポイント直後に出現するクーリア兵を野放しにする。そしてUターンしてきたら倒す。

ヘビ状のタラン艦隊が出たらチャンス。頭を撃たずに最後尾をロックオンすればいい。

中盤に登場する強襲艦をロックオンせずに破壊しよう。バーサクを使ってもかまわない。

序盤に出てくる船体は、エンジンからでなく、兵装から壊して、画面上の敵を全滅させよう。

VALUABLE CD JACKET

© SEGA

発売日	発売日 七年3月発売
発売元	セガ
開発元	セガ
価格 税別	発売日
ジャンル	ストラテジー・シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	枚
複数プレイ	人用
対応周辺機器等	なし
メモリーカードセーブ	284 ブレイヤータ
コンティニュー画	なし
現在の開発状況	完成

本作の目的はレジェンドラ大陸の運命を賭け、大陸制覇を目指すこと。ここではその手助けとなるアイテムリストと、国別攻略法を紹介する。

Point Guidance

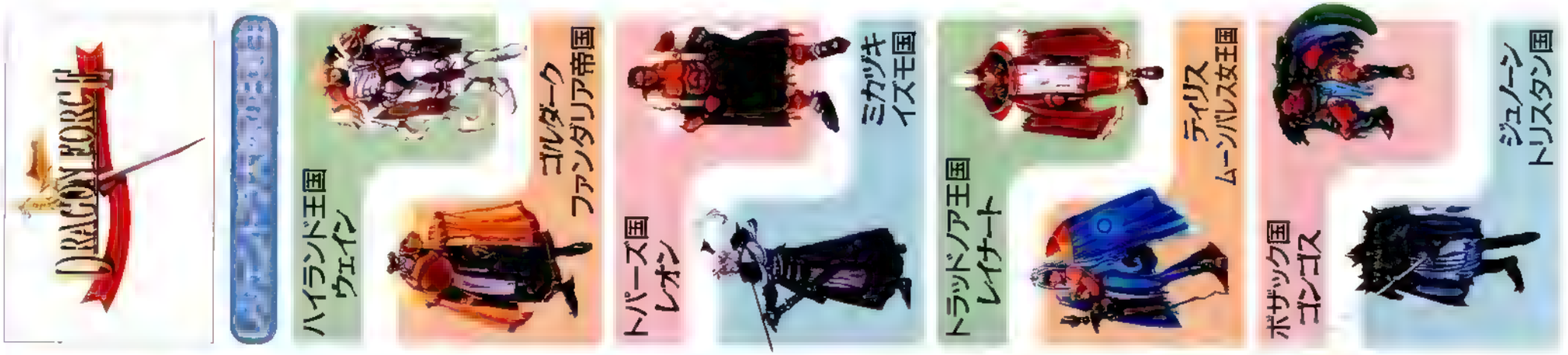
8つの大国が覇を競い合うレジェンドラ大陸。邪神復活による大陸存亡の危機を回避し、大陸に真の平和をもたらすことがこのゲームの目的だ。プレイヤーは複数の君主から1人を選択し、師団を編成。敵師団を退け、城を占拠しながら勢力を拡大していく。またフィールド画面はリアルタイムで進行するため、変化する状況に注意しながら兵を動かすことが重要となる。戦闘にも時間の流れが存在し、プレイヤーは作戦や陣形、武将技（必殺技）を駆使して戦っていくのだ。

●最大 60人対60人で繰り広げられる戦闘シーンは迫力十分　武将技も必見だ

ワンポイント攻略!!

本作を楽に進めるポイントは、序盤から中盤での自国の足場固め。その足場固めに役立つ国別攻略法を紹介しよう。ちなみにファンダリアとトットノアでは、最初からプレイすることはできない。6カ国のいずれかで一度クリアすれば選択できる。

ベース	この国は大陸の中心に位置しているため、周囲の国からの攻撃を受けやすい。ここはトパーズ城東のガスペー城と、西のロワン城に強い武将を置いて、両方にくる敵を城で迎え撃つようにすればよいだろう。なるべく早く成長するぞ。
ハイランド	この国は大陸の辺境に位置しているため、他国、攻め入られにくい。序盤の戦略はハイランド城北西のトランバン城。ハイランド城西、メンウェル城のドーバス、領内を徘徊するビルタと口ークを仲間にすれば、トランバンを落とすのも容易になる。
ファンダリア	ファンダリア城の周囲には、武将が守る3つの城がある。これらの城をひとつずつ確実に占拠していけば、序盤でかなりの戦力が得られるぞ。地理的にはこの国から攻め入られることがほとんどないので、ここからイズモやトパーズ、攻めよう。
トットノア	ゲーム開始後、ハイランド君主ウェインがムーンパレス城に向かってくる。ウェインが無事たどり着けるように、すぐ西にあるオーヴィエ城の勢力をドゥビデおこう。片付いたらウェインに接触させる。するとハイランドと同盟が結ばれるのだ。
ボガック	まずボザーク城西のサーディア城にドーを進め、ガンランド師団を仲間にする。次に目障の勢力をクーノ城に集結させ、城を占拠。するとトットノアとイズモから、敵カズクが攻めてくる。これらを撃破しているだけで、自軍の勢力が大幅に拡大するぞ。
ムーンパレス	内政力に優れた武将が多いトンスター。内政ではなるべくこまめに攻めよう。序盤レートは、まずボのソプ力城に攻めよ。ここでは力を蓄えて、ファルコト城に進攻。そのままムーンパレスに進攻。ここを攻め入るのが比較的容易なルートだ。
ヘイスト	北にファンダリア、南にボザークと、列強にはさまれたイズモ国。始まったら、すぐ南のターナ城に攻め入み、敵を仲間にうき入れる。ぶにロイヤル城を落とし、武将の数がある程度揃えたところでケフル城を占拠。しばらくはここを拠点とする。
ディスピア	この国もトパーズ同様、大陸の中心にあるため多方面から攻め込まれやすい。なので序盤は敵の出方がつかめないので、トパーズのような「待ち」の戦法は効果的ではない。トットノア城周辺、ボザークの圧力を残し、守りかま勢なムーンパレス、攻め入ろう。
ヘイスト	北にファンダリア、南にボザークと、列強にはさまれたイズモ国。始まったら、すぐ南のターナ城に攻め入み、敵を仲間にうき入れる。ぶにロイヤル城を落とし、武将の数がある程度揃えたところでケフル城を占拠。しばらくはここを拠点とする。



ステータスアップアイテム&探索用発見アイテムリスト

武将は、戦闘で経験値を獲得することによってレベルアップする。レベルアップすると各種パラメータも上昇するが、これらパラメータはアイテムの装備、または使用によっても上げることができるのだ。アイテムは内政モードの探索コマンドにて発見し（失敗することもある）、入手する。ここではアイテムの効果一覧と、各城にて発見できるアイテムのリストを紹介しよう。アイテムの中にはプッズマクローやミストラルなど、特定の城でしか入手できない物も存在する。

消費アイテム

名　称	効　果
兵法の書	内政力6アップ
古代の書	内政力6アップ
人徳の書	内政力6アップ
アステアの心	入院解除
竜騎士徽章	竜人を雇えるようになる
戦士徽章	ソルジャーを雇えるようになる
騎士徽章	ホースマンを雇えるようになる
弓徽章	アーチャーを雇えるようになる
魔道徽章	メイジを雇えるようになる
侍徽章	アシガルを雇えるようになる
僧兵徽章	モンクを雇えるようになる
飛行徽章	ハーピーを雇えるようになる
邪者徽章	ゾンビを雇えるようになる
獣戦士徽章	ビーストを雇えるようになる
トライの像	HPの上限を3上げる
アステアの像	MPの上限を3上げる
誠実のコイン	忠誠心アップ
勇気のコイン	戦闘力1アップ
友情のコイン	指揮能力1アップ

装備アイテム

名　称	装備可能職種	効　果
マルスギア	戦士　ナイト	戦闘力3アップ
ソウルバスター	戦士　ナイト	戦闘力4アップ
サイソード	戦士　ナイト	戦闘力6アップ
草凪	侍　忍者	戦闘力6アップ
日光	侍	戦闘力3アップ
妖刀 不知火	侍	戦闘力7アップ
神刀	侍	戦闘力4アップ
神威	忍者	戦闘力8アップ
魔神の斧	戦士	戦闘力6アップ
イグニスの斧	戦士　獣人	戦闘力7アップ
大地の斧	戦士　獣人	戦闘力6アップ
ジャベリン	ナイト	戦闘力3アップ
バトルスピア	ナイト	戦闘力4アップ
ルーンランス	ナイト	戦闘力7アップ
ビーストクロー	獣人　モンク	戦闘力3アップ
デスクロー	獣人　モンク	戦闘力4アップ
プラズマクロー	獣人　モンク	戦闘力7アップ
星竜の大剣	君主	?
星竜の聖盾	君主	?
星竜の宝杖	君主	?
加護の楯	戦士	防御力アップ
身代わりの楯	戦士	防御力アップ
将軍の鎧	侍	防御力アップ
ゴッズアーマー	戦士　ナイト	防御力アップ
リフレクター	戦士　ナイト	防御力1アップ
軍神の守り	全職	指揮能力3アップ
トラゴンズアイ	獣人	指揮能力6アップ
女神の涙	全職	指揮能力7アップ
トゥールの指輪	全職	指揮能力9アップ
エメロード	精霊使い	指揮能力7アップ
ジュエルロッド	魔法　精霊　僧侶	戦闘力3アップ
ミラクルロッド	魔法　精霊　僧侶	戦闘力4アップ
テンペスト	魔導士	戦闘力9アップ
ミストラル	モンク	内政力6アップ
弱者の腕環	盗賊　忍者	内政力6アップ
賢者の腕環	精霊使い	内政力6アップ
大鳥の腕環	君主	?

城別・発見可能アイテム

城名	発見可能アイテム	城名	発見可能アイテム
ハイラント		オーヴィエ	
ファンダリア		クレストア	
		エルメント	
ムーンバレス		エターナル	
		ロイヤル	
イズモ		ディナン	
		アグーウス	
トラトノア		ライトーア	
		ガスヘール	
トパーズ		ロウラン	
ボザック		サーディア	
		デルユード	
トリスタン		ガーランノ	
		アンビ	
		ケフル	
ディート			
ヒロイック		ミケフル	
		オインノ	
		メノウェル	
		アイネス	
トハハノ			

VALUABLE CD JACKET

発売日	[illegible]
発売元	セガ
開発元	セガ
価格、税別	[illegible]
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	枚
複数プレイ	人用
対応周辺機器等	マルチコントローラ
バックアップ	最新セーブデータ　イヌコン
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	[illegible]%

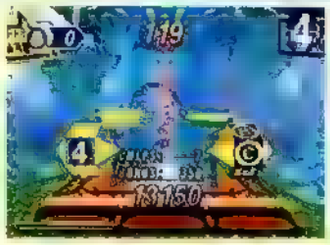
クラリスとエリオットの固有ドリーム3つずつ（全24コース）を分析解剖。最終ドリーム到達への足がかりにしてくれ。ボス戦のコツもあるよ。

Point Guidance

セガ

『ソニック』シリーズを手がけた、その名もソニックチームがサターンで最初に作ったゲーム。エリオットという少年とクラリスという少女が、夢の世界（ナイトピア）を征服しようと企むワイズマンを倒すため、ナイツとデュアライズ（同化）してナイトメアンと戦う。飛んでいるだけでも楽しい爽快飛行アクションゲームだ。

○つのスターンは、4つのスターンがある



○くるってクリアすると、ナイツ戦が行われる

目指せ×2.0 ー対ボス戦攻略ー

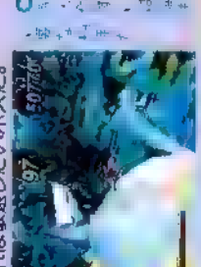
キルウィング

ギルウィングの正面にパラループを置く感じに作っておく。その際下から上に回ってパラループを作り、その後にギルウィングの下に潜るようにするとよい。できるだけ大きいパラループを作ろう。

○れるようになったら

ガルボ

壁面に散らばった赤い点にタッチダッシュし、ガルボに5回体当たりすれば倒せる。時々ばらまく弾に注意。テクニックで時間を短縮するのは難しい相手なので、それは敬遠したいボスだ。



○れるようになったら

クロウズ

近づいても逃げるだけなので、足場のねずみ花火を破壊する。火がついたねずみ花火は、タッチダッシュでも壊せるが、未点火のものはパラループでしか攻撃できない。追いつめたらあとは一撃だ。

○れるようになったら

リアラ

ナイツと同じファーストレベル。ナイツを目指してドリルダッシュをするだけなので、待ち構えてパフ　プ。これを3回繰り返せば終わり。意外にも、最も短時間で倒せるボスかもしれない。

○れるようになったら

ウィンクル

投げてくるカードはリズムよく上下へのダッシュで避ける。1回ダメージを与えると、マントのところに戻ろうとするので、マントにたどり着く前に倒してしまおう。苦戦必至の最強セカンドレベルだ。

○れるようになったら

パフィー

固着攻撃ではダメージすら与えられない。タッチダッシュでパフィーをねへんと運び、壁を壊して進んでいくのだ。壁の壊れる部分は、1枚目から順に全面、上、下、中央、上と下、下。

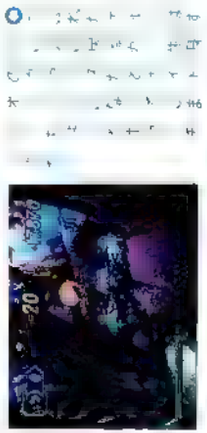
○れるようになったら

ナイツのヒミツ

普通じゃ見られないナイツの姿や何気ない背景に隠された秘密を明かしちゃおう。中にはボーナスが入るものもあるぞ。

①ナイツがペシャンコ

ミスティックフォレストのコース3にある地下洞窟の中に長い間いると、天井が下がってきてナイツがつぶれてしまう。

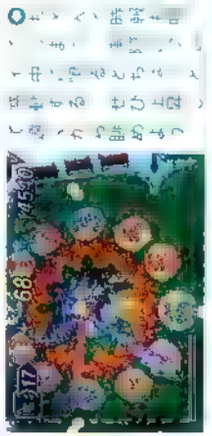


②車庫入れ

ミスティックフォレストのコース4で、ナイツを追いかけてくる赤いオンボロ車を車庫まで誘導すると1000点のボーナス。

③花時計

スプラッシュガーデンのコース3にある大きな花時計は、サターン本体の内蔵時計の時間をさしているのだ。



④エレベーター

スティックキャニオンのコース4にある巨大なタワーの下で同化が解けた場合は、エレベーターで上まで昇っていく。

ドリーム内情分析(クラリス編)

Spring Valley the IDEAL

	ブルーチップ	スターチップ	周回時間	アドバイス
コース1	12	7	8	ブルーチップ120個以上獲得を目指せ。
コース2	42	14	22	スタート直後の岩の裏のチップが重要。
コース3	30	26	23	1周目はチップボックスがあるルートへ。
コース4	31	11	25	突風地帯が2箇所ある。

Mystic Forest the POSSIBILITY

	ブルーチップ	スターチップ	周回時間	アドバイス
コース1	13	13	11	リンクボールでボーナスを稼ごう。
コース2	23	22	20	壊せるブロックが結構いやらしい。
コース3	25	16	22	イデア回収後は地下通路で星集め。
コース4	39	26	28	鳥瞰面だけでブルーチップが27個。

Soft Museum the CONFUSION

	ブルーチップ	スターチップ	周回時間	アドバイス
コース1	24	10	11	ゴール直前の空中にチップボックス。
コース2	51	50	20	美術館内のナイツの挙動に注意。
コース3	47	14	35	大砲からイデアパレスに戻るまで23秒。
コース4	27	22	23	美術館内に隠されたブルーチップ。

※表の見方　ブルーチップ　スターチップ　コース内のチップ数(隠しブルーチップ、コース外に配置されているが取れないチップは含まれない)
周回時間　1ループ周するのにかかる時間(目安)

ドリーム内情分析(エリオット編)

Splash Garden the AFFECTION

	ブルーチップ	スターチップ	周回時間	アドバイス
コース1	28	17	12	1個目の噴水で飛ばされるべし。
コース2	31	11	17	チップボックスはイデア回収後でも。
コース3	56	17	21	鳥瞰面はし、Rと移動で上昇。
コース4	41	22	22	海中の最深部にチップボックス×2。

Frozen Bell the CONSIOUSNESS

	ブルーチップ	スターチップ	周回時間	アドバイス
コース1	8	9	6	全コース中最短。たくさん回ろう。
コース2	24	62	15	はしごのブルーチップを確実に。
コース3	26	27	11	イデアキャプチャーの真下にチップボックス。
コース4	22	37	18	ボブスレー面はとにかく配置を覚える。

Stick Canyon the REVIVAL

	ブルーチップ	スターチップ	周回時間	アドバイス
コース1	19	8	10	イデア獲得には2周必要。
コース2	65	17	14	カタパルトコースターには19秒。
コース3	32	18	75	磁力エリアはまずスイッチを切ろう。
コース4	111	35	75	2周するのはほぼ不可能。

VALUABLE CD JACKET

野々村病院の人々

発売日	発売日 '96年4月25日
発売元	エト
開発元	エルフ
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳未満禁止
CD枚数	枚
複数プレイ	人用
対応周辺機器等	な
バックアップメモリ	9[・プレイデータ
コンティニュー等	な
現在の開発状況	00%

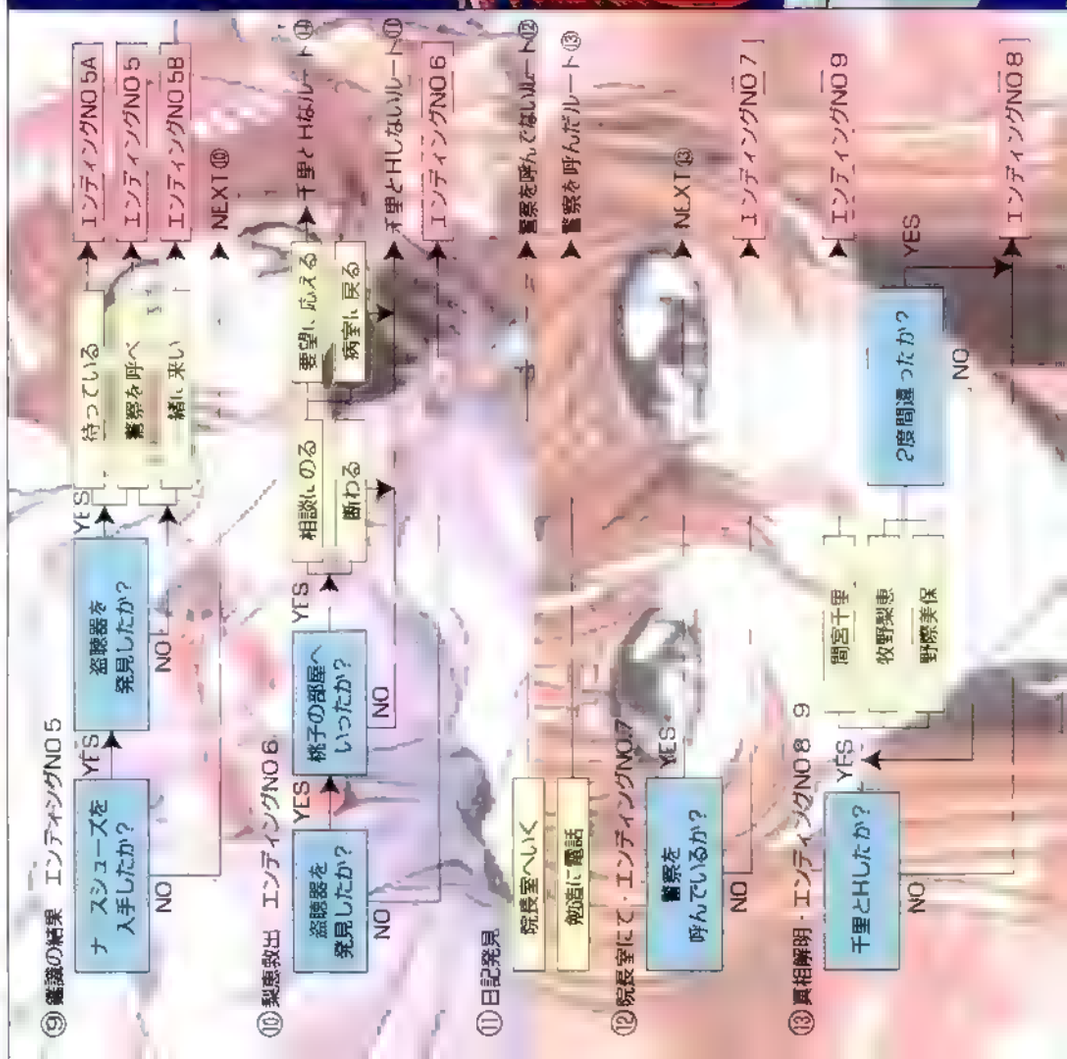
ストーリー分岐が細かいこのゲーム。すべてのエンディングを制覇するためのフローチャートを掲載。これさえあれば野々村マスターになれるぞ！

Point Guidance

ストーリー特集

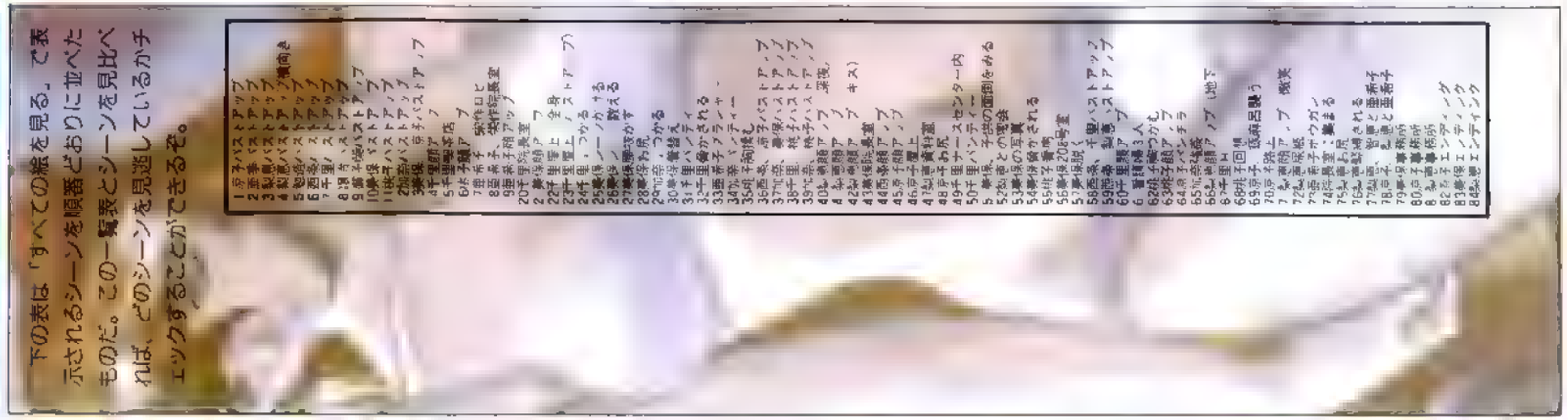
ふとしたことから「野々村病院」に入院した、私立探偵の海原啄麿呂。梨恵、美保、千里の看護婦トリオにちょっかいを出しながら、他殺かもしれないとウワサされている院長の死の謎に迫る。しかし捜査を進めるうちに、事件は思わぬ方向へ展開していく…。事件解決以外にも10種類のエンディングが用意されているこのゲーム。掲載したフローチャートは、その11種類のエンディングを完全制覇するためのものだ。このお役立ちCDジャケットをもとに、めざせ野々村マスター！

○欲しい［ ］を［ ］れてくる作［ ］でも
このCDジャケットがあれば、絶対大丈夫！



野々村病院の人々

下の表は「すべての絵を見る」で表示されるシーンを順番どおりに並べたものだ。この一覧表とシーンを見比べれば、どのシーンを見逃しているかチェックすることができるぞ。



① 骨折　エンディングNO.1

※このフローチャートには分岐に影響する選択肢のみを掲載しています。

- 電話をとる
- 電話がくるべきだ
- 無視する

→ 出かけるべき
→ じっとしている
→ 埋めてしまおう

→ 身体を弄ぶ
→ 言葉で侮辱
→ 何もせず帰る → エンディングNO.1

→ NEXT ②

② 院長の自殺に疑惑

- 無視しよう
- 聞き出そう

→ トイレに行く
→ 尿瓶を使う
→ 屋上へ

→ 用を足す
→ 廊下で
→ 病室へ戻る → 桃子と会うルート③

→ 桃子と会わないルート④

③ 捜査開始

- 看護婦を呼ぶ
- 雑誌記者に聞く

→ 雑誌記者に聞く → 桃子に会わないルート④
→ 院長夫人に聞く → 桃子に会うルート④

- 獲物を襲う
- 真面目に考える
- お茶をしよう

→ 病室に戻る
→ ナースセンターへ
→ 院長夫人に聞く → 桃子に会わないルート④

→ 桃子と会うルート④

④ 捜査依頼　エンディングNO.2

- 引き受ける
- 依頼を断わる

→ シアン化合物 / うらみを買っている
→ 院長の指紋しかなかった / 保険金がおりない
→ 争った形跡もなかった

上記5つ以外の答え → NEXT ⑤

⑤ 夜中の捜査

- 現場を調べにいく
- 眠れるだろう

→ 院長室の前まで
→ 病室に戻る

→ エンディングNO.2
→ 桃子と会わないルート⑥
→ 桃子と会うルート⑥

⑥ 誘惑する梨恵と覗かされる美保・エンディングNO.3

- 美保と栄作の後を追う
- じっくり話をする

→ 部屋を出る
→ じっとしている

→ ステーキがいい → エンディングNO.3
→ ナニをナニする
→ 他殺をほのめかす → 盗聴器発見ルート⑦
→ 盗聴器未発見ルート⑦

⑦ 桃子の看病

桃子と会っているか？

YES
- 桃子の病室にいく → 桃子の病室にいき、美保と約束するルート⑧（これ以外にエンディングNO.9には行かない）
- 看護婦を呼びにいく → 千里と約束するルート⑧
- 看護婦を呼ばせる

NO
- 直前の選択は？
  - 院長室へ → 美保と約束するルート⑧
  - 勉造に電話
  - ナースセンターへ → 千里と約束するルート⑧
  - 院長室へ
  - 勉造に電話
  - ナースセンターへ

盗聴器を発見したか？
- YES → 美保と約束するルート⑧
- NO → 誰とも約束できないルート⑧

⑧ 美保か千里との密会　エンディングNO.4

美保と約束しているか？
- YES → ロビーへ → 盗聴器発見、メス入手ルート⑨
- YES → ナースセンターへ → ナースシューズ入手ルート⑨
- NO

千里と約束しているか？
- YES → ロビーへ → 盗聴器未発見ルート⑩
- YES → ナースセンターへ → ナースシューズ入手ルート⑩
- NO → エンディングNO.4

VALUABLE CD JACKET

同級生if

発売日	発売中 他まだ予定
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
価格（税別）	7,800円
ジャンル	ラブ＆チャ
対象年齢	自健ふと増殺
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	マウス、コントロ
セーブデータ	40 ブレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

時間の有効活用が重要な『同級生if』。無駄なく行動するために、女の子の行動パターンを分析したタイムテーブルと、主な遭遇ポイントを紹介。

Point Guidance

プレイヤーは元気真っ盛りの高校生。

夏休みの21日間でさまざまな女の子と出会い、「素敵なひと夏の思い出」をつくることがこのゲームの目的。夏休み最後の日に、本命の子に告白し、両思いであれば見事ハッピーエンドだ。

○このイベントは、かなりいっぱい見られるノ

○言葉遣い、や行動に男一ぽいとこ、ろかある美沙。主人公の言動かカン、さわるっ、、、カ、ケンカするほど仲かイイ？

全生徒の相談的な存在 斉藤 真子

校医である真子。当然出現ポイントのほとんどは、保健室や学校の中だ。そのため、会うこと自体は難しくない。しかし亜子やかおり、やよいなどとの絡みが多いので、それらの女の子との関係も重要になるぞ。

教育熱心なカタブツ教師 芹沢 よしこ

26日の夜によしこか暴漢に襲われるイベントは、真純の攻略ポイントでもあるので覚えておくように。

夢は自分の店をもつこと 正樹 夏子

序盤はブティックにいることが多い。マメにブティック通いをして、デートに誘える26日までに、夏子との仲を進展させておこう。また、くるみとのストーリーと密接な関係があるので、くるみの攻略も忘れずに。

恋愛感はまだまだお子様？ 仁科 くるみ

25日に結ばれるチャンスがやってくるが、結ばれると夏子が攻略できなくなる。夏子をねらっている場合は、デートすらできなくなってしまう、あまり深入りしないように。

先貧学園のパンどちゃん 田中 美沙

最初のポイントは18日の河原。ここでケガをする美少を保健室に運ぶこと。そして26日に、再度校庭でケガをするイベントを待つ。そうすればハッピーエンドは近いのだ。

結婚願望がとっても強い 斉藤 亜子

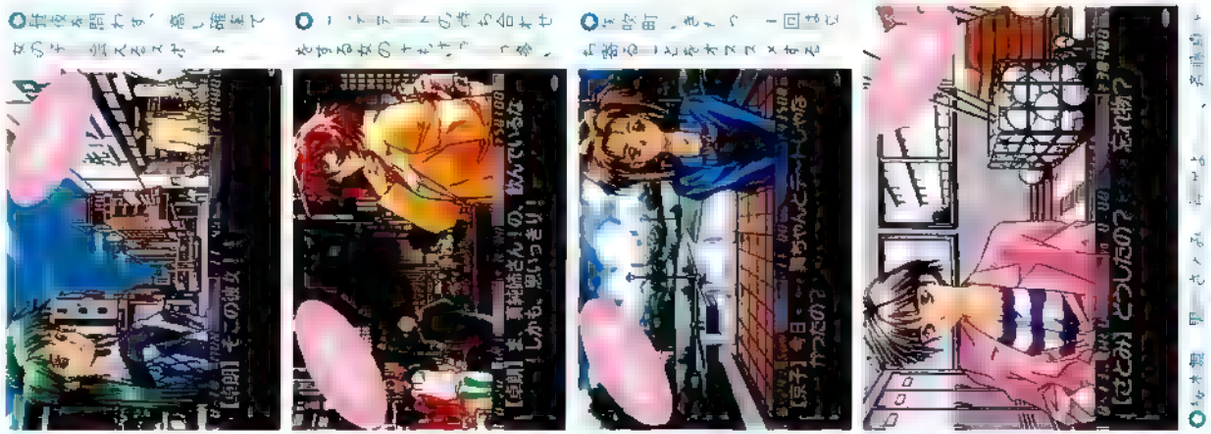
13日に薬局で、亜子が真子を誘えるか迷わず亜子を選択。その後、25日の河原でのイベントを消化すれば、26日に結ばれることになる。亜子の気持ちを考えた選択肢を選ぼう。

同級生2

ゲームの概要

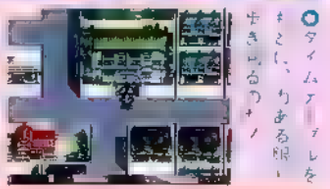
ゲームの舞台となるのは2つの町。先負町は、主人公や女の子たちが住む町。ゲームの大半はここで過ごすことになるので、女の子との遭遇率も高い。その隣にあるのが矢吹町。女の子の出現ポイントは少ないものの、矢吹町公園や映画館など、かなり重要な場所がいくつもある。

というわけで、女の子と効率よく出会うために、重要と思われる場所をピックアップ。ここで紹介するのは、出会う確率やイベント発生率が高い場所ばかりだぞ。



ファン必携！キャラクタ別タイムテーブルを一挙掲載！

女の子の出現ポイントが一目でわかるタイムテーブルを掲載。まだクリアしていない女の子がいれば、この表を参考にして、どんなイベントがあるのか確認できるぞ。



才色兼備の学園のアイドル 桜木 舞

ポイントになるのは初めての出会い。そして、デートに誘える18日と27日のラブホテル前のイベントだ。

卓郎のお姉サマ的存在 堀 真純

真純も会えるチャンスが少ないので、攻略の難易度が高い女の子だ。しかも神出鬼没で、どこにいるのかわからないことが多い。最初のポイントは20日のカフェバーでのイベント。ここでは逆らわずに、真純の言うことを素直に聞いておこう。そして、26日によしこが暴漢に襲われそうになるイベントを体験しておけば、ハッピーエンドは近いぞ。

ダンナー筋のけなげな女性 真行司 麗子

麗子は一日中家に閉じこもっていたり、買物に出ていることが多い。そのせいか、全キャラクタ中、イベントや会える回数が一番少ない。ポイントは、自宅の窓から見下ろすイベント。これを見たら、次の日に麗子宅前で話をすること。そして16日に先負駅で麗子の荷物持ちをすればバッチリだ。その場を立ち去ることもできるが、先負駅に行けば、何回でも麗子は登場するぞ。

舞ちゃんの妹は空手少女 桜木 京子

京子はイベント数が少ないので、ボヤボヤしていると1回も会えないということもあり得る。京子の攻略で注意したいのは、姉である舞との同時攻略ができないことだ。ポイントは、16日に舞から京子が妹であるということを聞けるかどうかにある。舞の妹ということが判明しなければ、その後のイベントは、まったく発生しなくなってしまうぞ。

明朗快活、何にでも前向き 田町 ひろみ

ひろみは会ってしまえば、結ばれるまで比較的すんなり進むことができる女の子だ。重きを置きたいのは、12日の喫茶店デートと、17日の矢吹町公園でのデートだ。ひろみの場合、注意したいのは選択肢の選びかた。この選択しだいでデートができなかったり、19日のイベントで結ばれずに終わってしまうこともあるのだ。

品行方正、おしとやか 草薙 やよい

やよいは真子やかおりなど、ほかの女の子たちと密接な関係を持っているので、彼女だけを狙っても絶対に攻略できないようになっている。ヒントは、アソコが痛くなったら保健室で病院を紹介してもらって…。

メガネを外すと別人になる？ 高野 みどり

みどりは序盤から登場するが、これといった会話がほとんどないので、印象に残りにくい女の子。ポイントは15日の教室でのイベントを見ること。そして、同じクラスのさとみから、彼女の名前を聞き出せればOKだ。そうすれば20日に、みどりが逆ナンパをしてくる。ディスコに付き合ってあげれば、再会した次の日の展開が変わってくるのだ。

大人びてるけどまだ19歳 佐久間 ちはる

中盤になってから登場するちはるだが、結ばれるまでにはあまり時間がかからない。出会いでもある18日の先負駅でのナンパに成功すると、デートの約束をするだけで事は進む。そして約束さえ破らなければ、特に苦労もない。ちはる攻略のポイントは、約束を忘れないことなのだ。

お花屋さんでアルバイト中 鈴木 美穂

最初のポイントは14日の映画館でのイベント。これを消化して、21日に校門で手紙をもらえれば、27日の結ばれる日まで大きなイベントはない。また美穂と美沙のストーリーは接点が多く、同時攻略できないので注意が必要だぞ。

喫茶店の看板ムスメ 黒川 さとみ

結ばれるイベントが起きるのは19日の夜。自宅に帰ったら、すぐに電話をクリックする。そうすれば先負公園に呼び出されるぞ。また、出現ポイントが喫茶店と体育倉庫の2ヵ所にしぼられていることも、覚えておくと便利だ。

身持ちの軽いお姉サマ 成瀬 かおり

17日にキャッツアイに入って、レイラを指名すれば、レイラ＝かおりと判明する。その後の21日のイベントでは、直前の真純のイベントを消化していないと結ばれないので注意。

VALUABLE CD JACKET

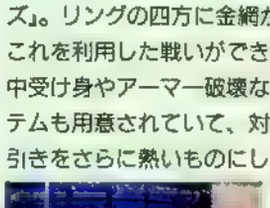
ファイティングバイパーズ

発売日	発売中（96年6月30日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	6800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	49・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

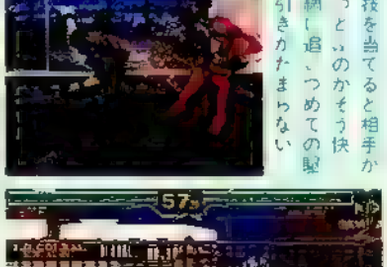
各キャラの基本戦法と、アーマー破壊技一覧表を紹介。さらに空中戦の攻防も入っているので対戦をするときの参考にして、相手をKOしよう。

Point Guidance

他の3D格闘ゲームにはないシステムを使った『ファイティングバイパーズ』。リングの四方に金網があるため、これを利用した戦いができる。また空中受け身やアーマー破壊などの新システムも用意されていて、対戦での駆け引きをさらに熱いものにしている。



○技を当てると相手が…っとぶのかそう快金網に追、つめての駆け引きがたまらない



○隠れキャラクタが多い　とくにヘブンの登場シーンには感激した人もいるはず

ファイティングバイパース

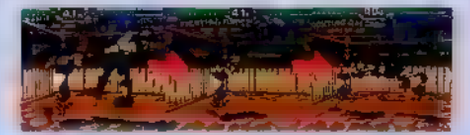
各キャラクタはアーマーを身につけている。これは特定の技で破壊することが可能で、壊されてしまうと防御力が弱くなる。ここではアーマー破壊技を一挙公開するぞ。

	技名	コマンド
共通	ガード&アタック	↘+P or ↘+K
	ガード&アタック返し	↘+P or ↘+P or ↘+K or ↘+K
ホキオ	スライディングキック	ダッシュ中↘+K
	ランニングタックル	ダッシュ中P+G
	スライディングキック	ダッシュ中↘+K
ヤカマン	ワンツーピーチ	PPK
	エルボースマッシュ1	↘+P
ラクセル	スライディングキック	ダッシュ中↘+K
	ランニングタックル	ダッシュ中P+G
	ナイトスノースクワッシュ1	PPP
	ナイスピンキック	→+K+G
	デススピンスマッシュ	→+K+G or ←+K or ↘+K
	デススピンロー	←+K+G or ↘+K or ↓+K
	ギガトラスト	←→+P
ジャンキー	ジャングルボースマッシュ	ダッシュ中P
	スライディングキック	ダッシュ中↘+K
	ボートスマッシュ	↘→+P
ジェーン	ウォールダイブ	壁に登って↑+P
	ランニングタックル	ダッシュ中P+G
	スライディングキック	ダッシュ中↘+K
	コンボブロックストレート	PP↘+P
	パワースマッシュ1	↘→+P
	トルネードパンチ	↓↘→+P
	クロスヘッドバンチ	↓↘→+P
グレース	ウォールダイブ	壁に登って↑+P
	スライディングキック	ダッシュ中↘+K
	ランニングタックル	ダッシュ中P+G
	ビートブロックバスター	PPK
	ディメンションブラッド	↘→+P
バン	幕西鉄山	ダッシュ中P+K
	浄心電圧	ダッシュ中↘+K
	疾走竜巻旋風	ダッシュ中P+G
	鉄山靠	→↘↓←+P+K
	平般	P+K+G
	烈日掌弾	↓↘→+PP
	仁義無間旋	↘↓←+P
ハイヤー	ラリアットクロー	ダッシュ中P+G
	スライディングキック	ダッシュ中↘+K
	キャットスラップ	↘→+P
	ディップザンング	←→+P
	ダブルニーキックディップ	↓+K or ↓+P
	ウォールダイブ	壁に登って↑+P

※コマンドはすべて右向きのものです。
Pはパンチ、Kはキック、Gはガードを表します。↘…短く入れる →…長く入れる

コンボ&ジャグリングテクニック

本作において浮かされてしまうこと（空中戦）は非常に危険である。浮かせた側は追い打ち攻撃を決めて一気にダメージを奪いたい。逆に浮かされた側は最低限受け身だけはとっておきたい。できれば受け身をとったあとは、キックを出して反撃したいが、相手もそれを読んでキックをすかしてからの投げや、完璧なタイミングの上段パンチで迎撃してくる。相手の行動に合わせて対応していこう。受け身はタイミングをずらすことができるので、浮かされてしまったら有効に使おう。ただし　定の高さがないと受け身はとれないぞ。



○受け身はキ　が生せるので　　はなければ　する相手　は　攻撃しよう。

ホキオは中距離から↓K+GPPP↘Kの下段スタートのコンビネーションや、→+PP↓→+Pの中段技で二択攻撃をかけていき、相手にスキがあればアッパーで浮かせて コンボをたたき込もう。

どの技も単発だが↘+Pは下段攻撃であり、アーマーを破壊できるので有効に使おう。→→+Pや→Pの中段攻撃も連係の中に組み込んでいくと、当たる確率も上がるのでうまく使っていこう。

攻撃力が低いハ　ーは↘+Kからの派生技をメインに使っていく。さんざん下段攻撃を意識させておいて、中段攻撃やアッパーなどで浮かせよう。浮いた相手には空中投げを狙えるが、確率は低い。

ラクセルはPよりもPPのほうがスキが少ない。ここから中段技の肘などにつなげていくと強力。もちろん肘からの派生技につなげてもよく、↘K+Gも混ぜていくとさらに効果的だぞ。

グレースはP↓+Kの使用頻度が高い。キックが当たればダウン攻撃が安定し、ガード&アタックを出されても↓+Kの部分がヒットする。あえてPからの中段攻撃も使っていき攻めていくと効果的。

動きが素早いピッキーは、何かしらの技をガードさせたあとに1歩下がってから→→+Pを出したり、投げを狙っていくと強い。コンビネーションはディレイを使ってタイミングをずらしていこう。

ジェーンはPPから攻めていく。PPが相手にヒットしていたら、↘+Kを入力して投げにつなぎ、立っていたら↓+K'sにつなぐ。しゃがんでいたらPPPと出し切るなどして攻めていこう。

サンマンはP→+PKのフェイントから投げにつなぐ連係が強力。↓+K+Gも下段攻撃なのでうまく使える。とにかく投げのファイナルオ　バードライブが強力なのでつねに狙っていこう。

VALUABLE CD JACKET

ファイティングバイパーズ

発売日	発売中！96年6月30日
発売元	セガ
開発元	セガ AM2研
価格（税別）	6800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリ	49・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	00%

このCDジャケットでは『ファイティングバイパーズ』にいる4人の隠れキャラクタの技完全コマンド表と隠しオプションの2つを紹介するぞ。

Point Guidance

オプション

このゲームには多くの隠しオプションが用意されている。そのほとんどはゲームシステムに関係ないものばかり。ここではそんな隠しオプションの出現条件と、どうなるかを一挙公開。

●アーケードモードをクリアするだけで出る。ロにすると攻撃を受けても体力が減らない。

●これもクリアするだけで出る。いきなり最後のBMと闘うことも可能になる。

●オートレバーはクリアすると出現するエンディングのCGがついても見られる。

隠れキャラクタの使用条件と技コマンド表

B.M.	コマンド名	コマンド
◆ボタンパンチ◆		
ウトロングフィスト		P
エクストリームプロ		PP
ブローコンボアバー		PPP
ブロ コンボハイキック		PPK
ブロ コンボストレート		PP⇨P
エクストリームデスブリュード		PP⇨K
エクストリームデスハンマー		PP⇨KP
エクストリームデスクイエム		PP⇨KP⇨P
エクストリームデスフォナーレ		PP⇨KP⇨P↗↘⇨P
ブロ コンボダブルハイキック		PP⇨KK
ブローコンボローズピン		PP↓K
フィスト&ハイキック		PK
コンボ・スパイチアバ		PKP
◆ぶちもの攻撃◆		
ストロングハイキック		K
ハイキック&フィスト		KP
ハイ&サイドキック		KK
◆こけし パンチ◆		
ストロングニー		⇨K
アクセルロール		↓K
ハイ・ダブルアクセル		↘K
ミドル・ダブルアクセル		↘K⇨K
ロー ダブルアクセル		↓K↓K
ブロ クバスター		↓K
ブロックニー		↓K+G
デンジルフォール		↑G↓K
デンジルクロス		↑G↓K↓K
クロスファストラリュージョン		↑G↓K↓K↓P
◆しゃがみパンチ◆		
ロ フィスト		↓P
ロ フィストスピン		↓PK
◆しゃがみキック◆		
レボリューションワン		↓K
レボリューション		↓K+G
ハイ・ダブルレボリューション		↓K+GK
ロー・ダブルレボリューション		↓K+G↓K
ロー ヨット		↘K
ロー ヨット アクセル		↘KK
ロー ヨット ダークプレジュート		↘KPP
ロー ヨット ダークプレジュート		↘KPP

B.M.	コマンド名	コマンド
◆ボタンパンチ◆		
◆しゃがみパンチ攻撃◆		
シャープハンマー		(ジャンプ同時)P
ロ ジングシバト		(ジャンプ同時)K
ジャンプハンマ		(上昇中)P
ホッピングキック		(上昇中)K
ロ カットキック		(上昇中)↓K
◆ちジャンプ攻撃◆		
スライドパンチエア		(ジャンプ同時)P
ジャンプ		(ジャンプ同時)K
フロントジャンプトー		(ジャンプ同時)↓K
ローシングバット		(上昇中)K
エアダイブ		(上昇中)↓K
ジャンプハンマ		(空中)P
フロントエアキック		(空中)K
ハンロエアキック		(空中)↓K
フレアトー		(下降中)K
スーアキック		(下降中)↓K
◆投げ◆		
ウォールスロー		P+G
ジャマンスブレックス		(相手の背後)P+G
ヴォルテクセル		(壁、背向け)P+G
ヴォルロクスタ		(相手壁ぬ背向け)P+G
ブレバスタ		↓P+G
ブラックレインボー		↓↘→P+G
◆ダウン攻撃◆		
スピントキック		(相手ダウン)↓K
レッキングダイブ		(相手ダウン)↑P
◆後ろ向き攻撃◆		
ターンフィスト		(相手背後)P
ターンダブルフィスト		(相手背後)PP
ターンハイキック		(相手背後)K
ローターンフィスト		(相手背後)↓P
ローターンフィストスピン		(相手背後)↓PK
ローズピンキックターン		(相手背後)↓K
スピンキックターン		(相手背後)↓K
◆走り攻撃◆		
ランニングストレート		(走り中)P
ランニングナックル		(走り中)P+G
ランニングニー		(走り中)K
スライディングキック		(走り中)↓K
ローリングパント		(走り中)↓K
ランニングジャンプキック		(走り中)↑K
◆投げ◆		
クライムウォール		(ジャンプ中接触)↑P
ウォールダイブ		(壁際中)↑P
B.M.プランジュ		(ア メ 装置時)↑↘→P+K+G

※コマンドはすべて右向きのものです。Pはパンチ、Kはキック、Gはガードを表しています。

使用条件は、アーケードモードをマーラーでクリアする

使用条件は、50試合以上対戦を行う

ファイティングバイパーズ

ペプシマン

コマンド名	コマンド	コマンド名	コマンド
◆立ちパンチ◆		ロースピンフロート	↓K+G K
アッパージャブ	P	ロースピンロー	↓K+G↓K
オープンチェスト	PP	トリプルロースピン	↓K+G↓KK
オープンアーム	PPP	◆小ジャンプ攻撃◆	
サースト・ブレイカー	PPPP	ジャンプハンマー	(ジャンプ同時)P
サースト・バスタ	PPPPP	コイン	(ジャンプ同時)K
スパークリングナックル	PPPK	カーボニックサマー	(ジャンプ同時)↓K
クイック・エンチ	PPK(G&A)	ホッピングキック	(上昇中)K
オープンスピン	PK	ローカットキック	(上昇中)↓K
◆立ちキック◆		◆大ジャンプ攻撃◆	
コールキック	K	ジャンプハンマー	(ジャンプ同時)P
コールアンド	KP	ジャンプトー	(ジャンプ同時)K
コールアンド ジャブ	KPP	ジャンプトー	(ジャンプ同時)↑K
コールアンド・ラッシュ	KPPP	フロントジャンプトー	(ジャンプ同時)↗K
コールアンド・スラッシュ	KPPPK	エアローリングソバット	(上昇中)K
コールアンド・スピン	KPPP↓K	エアダイブ	(上昇中)↓K
コールアンド・ダブルスピン	KPPP↓KK	ジャンプハンマー	(空中)P
コールアンド・カーボニック	KPPP↘K	フロントエアキック	(空中)→K
コールアンド・ロール	KPPK	バックエアキック	(空中)←K
コールアンド・リーダ	KPP↘K	フレアトー	(下降中)K
コールアンド・コイン	KPK	フレアキック	(下降中)↓K
コールステップ	KK	◆投げ◆	
スピンオブキック	K+G	ウォールスロー	P+G
スピンオブサンライズ	K+GK	バックスープレックス	(相手の背後)P+G
スピンフロート	K+GKK	ヘリヘノチェンク	(相手の背後)P+K+G
スピンコザック	K+G↓K	ダグハントウォールクラッシュ	(壁に背向け)P+G
ホイールスピン	→K+G	バックウォールクラッシュ	(相手壁に背向け)P+G
ダブルホイールスピン	→K+G↓↘→K	ショルダースルー	→→P+G
トリプルホイールスピン	→K+G↓↘→K↘↓↙←K	グラントアクセル	→→P+K+G
オーバートップ ホイールスピン	→K+G↓↘→K↘↓↙←K↖↑↗→K	カーボニック・アシッド・シェイク	G↑↓P+G
◆ミドルパンチ◆		フライングヘットシザース	(相手空中)↓P+K+G
オープンアッパー	(しゃがみ)↓P	エアクラブ	(空中相手立ち)↓P+K+G
オープンアッパー	(立ち)↓P	◆ダウン攻撃◆	
エルボーカット	→P	フットスタンプ	(相手ダウン)↓K
エルボーショット	→PP	ダブルスタンプ	(相手ダウン)↓KK
ライトスプーンショット	↓PPP	トリプルスタンプ	(相手ダウン)↓KKK
オープンカット	↓PK	アルミニウム・プレス	(相手ダウン)↑P
◆ミドルキック◆		◆振り向き攻撃◆	
ミドルキック	→K	タンバンチ	(相手背後)P
ミドルスタンプ	→KP	タンバンチジャブ	(相手背後)PP
スパイラルステップ	→KP→K+G	タンロールキック	(相手背後)K
ロースパイラルスタンプ	→KP↓K+G	ロースピンキックタン	(相手背後)KP
ヒールドロップ	↑G↓K	ターンバンチ	(相手背後)↓P
ブロックバスター	→K(G&A)	タンローススピンキック	(相手背後)↓K
◆しゃがみパンチ◆		スピンキックターン	(相手背後)↑K
シットジャブ	↓P	◆走り攻撃◆	
◆しゃがみキック◆		ランニングストレート	(走り中)P
ローキック	↓K	ヘッドスライディング	(走り中)P+K+G
ロースピンキック	↓K+G	ファイニングダックル	(走り中)P+G
ロースピンパンチ	↓K+GP	ファイヤーダンス	(走り中)K
ロースピンハイ	↓K+GK		

使用条件は、COMに一方的に負けそうになると出現するペプシマンを倒す。

◆投げ◆

クライムウォール	(ジャンプ中壁接触)↑P
ロケットミサイル	(壁に背向け)↓K
ウォールダイブ	(壁登り中)↑P

◆その他◆

ヘッドスライディング	→→P+K+G
ベリーフラッシュ	→↓P+K+G
ベリーフラッシュキック	→↓P+K+GK

マーラー

コマンド名	コマンド	コマンド名	コマンド
◆立ちパンチ◆		ローリングソバット	(ジャンプ同時)K
ストロングフィスト	P	シャンプハンマ	(上昇中)P
エクストリーム・ブロー	PP	ホッピングキック	(上昇中)K
ブローコンボ・アッパー	PPP	ローカットキック	(上昇中)↓K
ブローコンボ・ハイキック	PPK	◆大ジャンプ攻撃◆	
ブローコンボ・ストレート	PP→P	スラストパンチエア	(ジャンプ同時)P
エクストリーム・デスレクイエム	PP→KP	ジャンプト	(ジャンプ同時)K
エクストリーム・デスソンフォーニー	PP→KP	フロントジャンプトー	(ジャンプ同時)↗K
エクストリーム・デスフィナーレ	PP→KP→P↓→P	ナックルハンマー	(ジャンプ同時)P+K+G
ブロコンボ・ダブルハイキック	PP→KK	ローリングソバット	(上昇中)K
ブロコンボ・ロースピン	PP↓K	エアダイブ	(上昇中)↓K
フィスト&ハイキック	PK	ジャンプハンマー	(空中)P
コンボスイッチアッパー	PKP	フロントエアキック	(空中)→K
◆立ちキック◆		バックエアキック	(空中)←K
ストロングハイキック	K	フレアトー	(下降中)K
ハイキック&フィスト	KP	フレアキック	(下降中)↓K
ハイ&サイトキック	KK	◆投げ◆	
ロングハイキック	→K	ウォールスロー	P+G
◆ミドルパンチ◆		ジャーマンスープレックス	(相手の背後)P+G
ストマックブロー	→P	ウォールアクセル	(壁に背向け)P+G
ブロー&フィスト	→PP	ウォールグラスター	(相手壁に背向け)P+G
ストロングアッパー	↑P	ブレーンバスター	↓P+G
ガスト・オブ・レイジ	→→→P	ブラックレインボー	→→→P+G
ハリケーンパンチ	→↘↓↙←P	ブラックボール	(相手空中)↓P+K+G
◆ミドルキック◆		◆ダウン攻撃◆	
ストロングニー	→K	スピットキック	(相手ダウン)↓K
アクセルロール	→K	レッキングダイブ	(相手ダウン)↑P
ハイダブルアクセル	→KK	◆振り向き攻撃◆	
ミドル・ダブルアクセル	→K→K	ターンフィスト	(相手背後)P
ロー・ダブルアクセル	→K↓K	ターンダブルフィスト	(相手背後)PP
◆しゃがみパンチ◆		ターンハイキック	(相手背後)K
ローフィスト	↓P	ローターンフィスト	(相手背後)↓P
ローフィストスピン	↓PK	ロースピンキックタン	(相手背後)↓K
◆しゃがみキック◆		スピンキックターン	(相手背後)↑K
レボリューションワン	↓K	◆走り攻撃◆	
レボリューション	↓K+G	ランニングストレート	(走り中)P
ハイ・ダブルレボリューション	↓K+GK	ランニングタックル	(走り中)P+G
ロー・ダブルレボリューション	↓K+G↓K	ランニングニー	(走り中)K
ローショット	→K	スライディングキック	(走り中)↓K
ローショット・アクセル	→KK	ローリングソバット	(走り中)↑K
ローショット・ブロー	→KKP	ランニングジャンプキック	(走り中)→K
ローショット・ダークプレジャード	→KKPP	◆壁接◆	
◆ジャンプ攻撃◆		クライムウォール	(ジャンプ中壁接触)↑P
ジャンプハンマー	(ジャンプ同時)P		

使用条件は、アーケードモードでCOMの8.M.を倒す。

VALUABLE CD JACKET

発売日	発売中（'95年8月9日）
発売元	サン電子（サンソフト）
開発元	サン電子（サンソフト）
価格（税別）	6500円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	65 プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

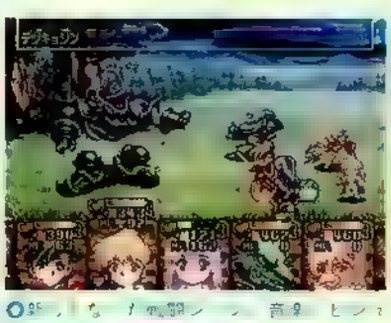
武器、道具、アクセサリーと呪文・特殊能力のデーター覧表を掲載。さらにゲーム中に隠された3つのサブシナリオの発生条件を解説しているぞ。

Point Guidance

本作はファンタシーRPG

'93年3月5日と'94年12月22日にスーパーファミコンでリリースされた同名作品の外伝にあたる作品。

SFCの前2作では、キャラクタが1歩街の外へ足を踏み出すと、辺り一面は戦闘フィールドになり、シミュレーション的な要素が含まれた戦闘が繰り広げられた。しかし、本作ではそのシステムを廃止。戦闘シーンは、一般のRPGによく見られるエンカウント方式になり、戦闘シーンはサイドビューからキャラクタを眺めた形のコマンド選択方式へと変化している。



○新しくなった戦闘シーン。画面上下にキャラクタを配置する形式を採用。

呪文・特殊能力一覧表

	名称	MP	対象	効果	使用キャラ
攻撃系呪文	ファイヤーボール	2	敵1体	魔力＋55、攻撃力＋0～25／炎撃	バイク
	サンダーブロー	13	敵1体	魔力＋300、攻撃力＋0～50／雷撃	バイク
	グラビティボム	22	敵全員	魔力＋450、攻撃力＋0～200／重力	バイク
	エアーアロー	3	敵1体	魔力＋20、攻撃力＋0～10／真空	エカ
	ヴォーテックス	7	敵全員	魔力＋45、攻撃力＋0～20　真空	エカ
	アクアランス	5	敵1体	魔力＋60、攻撃力＋0～10　水流	エカ
	ダイナストリーム	5	敵全員	魔力＋150、攻撃力＋0～80　水流	エカ
	デスバイブル	18	敵全員	成功すればＨＰ0になる	エカ、レオス
	ブランディット	5	敵全員	魔力＋40、攻撃力＋0～20　爆発	レオス
	ビッグバン	5	敵全員	魔力＋350、攻撃力＋0～100　爆発	レオス、キャロル
	フレアボット	3	敵1体	魔力＋70、攻撃力＋0～15／火炎	キャロル
	バーストフレア	10	敵全員	魔力＋240、攻撃力＋0～100／火炎	キャロル
	アースエチュード	18	敵全員	魔力＋450、攻撃力＋0～100　地震	キャロル
	スターダスト	30	敵全員	魔力＋800、攻撃力＋0～100／流星	キャロル
攻撃補助・防御系呪文	カーナブレード	50	自分	武器攻撃がすべてクリティカルになる／魔法剣	バイク
	マインドダウト	7	敵1体	混乱	キャロル
	バインディング	6	敵1体	麻痺	キャロル
	ディスペル	7	敵1体	呪文効果を解除	バイク、レオス、キャロル
	スロウダウン	6	敵1体	すばやさが50%ダウンする	バイク、キャロル
	スリープレビュー	5	敵全員	眠り	バイク、キャロル
	サイレンス	6	敵全員	呪文を封印	エカ、レオス
	マジカルシェル	9	味方　人	呪文防御。攻撃呪文に対して魔力を＋30	キャロル
	シャドウミスト	4	味方1人	回避率＋15	キャロル
	クイックネス	8	味方1人	すばやさが2倍になる	キャロル
	プロテクション	2	味方　人	防御力＋10	エカ、レオス
	フォースブレード	6	味方1人	攻撃力が25%アップする	エカ、レオス
	セービング	5	味方1人	特殊攻撃への抵抗力が50%アップ	バイク、エカ、レオス
	メルトバリアー	14	味方全員	防御力＋50	エカ、レオス
	ブロウブレス	4	味方全員	命中、および回避率＋5	レオス
他回復・その呪文	リフレッシュ	3	味方1人	毒・石化・麻痺・眠りを回復	バイク、エカ、レオス
	リカバリィ	4	味方1人	ＨＰ最大値の半分＋魔力と同じだけのＨＰを回復	エカ、レオス
	リザレクション	15	味方1人	気絶キャラを回復させる	バイク、エカ、レオス
	テレポーテション	8	味方全員	過去にいったことのある街、村に瞬間移動	キャロル
特殊能力	アシュトブレス	—	敵全員	魔力×(0～10)＋200の攻撃力	エルダー
	ポイズンブレス	—	敵全員	成功すれば気絶	エルダー
	ヒールブレス	—	味方全員	レベル×生命力の80～100%＋(0～30)の体力が回復	エルダー
	ファイアーブレス	—	敵全員	魔力×(0～10)＋60の攻撃力	エッタ
	コールドブレス	—	敵全員	魔力×(0～10)＋100の攻撃力	エッタ
	サンダーブレス	—	敵全員	魔力×(0～5)＋150の攻撃力	エルダ
	ブラストブレス	—	敵全員	魔力×(0～10)＋200の攻撃力	エルダ
	イーグルダンス	—	敵全員	通常攻撃時の半分の攻撃力で攻撃	アモン

ALBERT ODYSSEY LEGEND OF ELDEAN

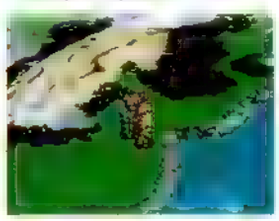
サブシナリオ

ゲーム中には3つのサブシナリオが存在する。どれもゲームクリアとは直接関係ないが、キャラクタの意外な一面が描かれているものもあるので、ぜひ見ておきたい。シナリオ別に条件を挙げてみたぞ。

サブシナリオ① ドリス婆さんをさがせ

このシナリオは、まず最初にギガールの街にいる老人、リヒターに話しかけなければならない。主人公たちがリヒターに話しかけると、リヒターは数年前、若返りの薬を求めて、家を出ていった妻の話をする。この会話が終了したあとに、ゴートの街から延々と南下しよう。そこには小さな洞窟があるはずだ。するとその中には…。

さて、ここで注意してほしいことを1つ。実はこのシナリオは、サターンの内蔵時計と連動している。内蔵時計が午前7時頃から午後7時頃までを指している時間帯にしか、このシナリオはプレイできないので注意。この時間帯にプレイできない人は、内蔵時計を操作してからプレイしよう。



サブシナリオ② オリビアの失踪

マイセントの街についたら、ラング公爵の屋敷に行ってみよう。すると屋敷から出てきた少女とぶつかるはずだ。その後、飛行船が破壊されてから、もう一度マイセントで公爵に話しかけると、公爵の娘オリビア捜索を依頼される。このとき、オリビアは歴史の墓場の北東にある廃墟に捕われているので、救出にいこう。成功した暁には、公爵からステキなプレゼントがある!? なお、廃墟に行く前にアグナスへ行ってしまうと、このシナリオは終了してしまう。

サブシナリオ③ エカ大いに悩む

ノアルガスタの4大聖塔をすべてクリアしたら、ソラスの街の教会にいるレオスに会いに行く。このサブシナリオはすぐに終了するので、これだけでOKだ。終了後にレオスに話しかけるといくつかのアイテムがもらえるぞ。

キャラクタ別武器一覧表

	武器	価格	攻撃力修正	属性	武器	価格	攻撃力修正	属性
バイン専用	ファティー	—	+5	—	げっこう	—	+20	—
	ショートソード	22	+8	—	ニてつ	83	+23	—
	ロングソード	36	+10	—	あしゅら	90	+27	—
	シミター	46	+3	—	どうさぬき	20	+32	—
エルダー専用	カトラス	54	+18	—	ちんとのかたな	—	+40	—
	ブロードソード	66	+24	—	にひる	152	+48	—
	バスタードソード	88	+30	—	ムラサメ	72	+57	—
	ファルシオン	92	+34	—	たいしゃくてん	—	+63	—
	グレートソード	16	+39	—	びゃっこう	60	+74	—
	フレイムクルス	125	+45	炎	さざらぎ	77	+88	—
	ナイトセーバー	48	+57		びぜんおさふね	93	+99	—
	フリーズレイピア	165	+64	氷	ふうりんかざん	225	+20	—
	だいちのつるぎ	180	+70	—	ひゃっきまる	—	+58	—
	ジェエルソード	198	+82	—	いざよい	470	+193	—
アモン専用	ガイのつるぎ	—	+99	—	ヒロム	470	+193	—
	ロイヤルブレード	—	+118	—	イーグルダガ	90	+32	—
	スカルキラー	—	+136	—	ロングスピア	08	+35	—
	きぼうのつるぎ	—	+172	—	ジャベリン	—	+40	—
キャロル専用	マテリアルソード		+205		グレイブ	40	+46	—
	デーモンバスター	460	+220	氷	ハルバート	155	+54	—
	まどうのつるぎ	—	+238	雷	ヘビーランス	170	+62	—
	イーリーのつるぎ	—	+250	—	ダブルランサー	185	+70	—
エカ専用	ボラ		+7		トライデント	2.6	+84	—
	ダーツ	44	+10	—	バルチザン	—	+95	—
	オオカミのノメ	50	+14		ファランクス		+120	—
	チャクラム	63	+19		スカイシャベリン	—	+59	—
	フランシスカ	82	+26		ヒ ストランス	—	+88	—
	バイナップル	86	+30		コバランサ	500	+2 0	—
	やなぎば	110	+32	—	メイジスタッフ	—	+222	—
	サンダーネイル	120	+36	雷	パワースタッフ	—	+20	—
	やみのプリズヒー	142	+40	—	フレイムロット	135	+30	—
	サザンクロス	186	+49	—	ミンキーロッド	150	+42	炎
	オリハルコン	158	+67	—	グレイスロッド	—	+53	—
	さくらのヨーヨー	173	+80	—	ブリザードワンド	165	+65	—
	ほうせんか	188	+120	—	ちょうわのつえ	180	+78	氷
	つきのプリズヒー	—	+43	—	こだいのつえ	210	+94	雷
	Wハンゲン	—	+66		ノアイダのつえ	—	+122	—
	スノガーS	350	+84	—		—	+155	—
	トマト ケガ		+9					
	Vのヨーヨー	—	+2 0	—				

※炎、氷、雷など、属性を持つ武器は、その属性に弱い敵に対して、攻撃力が25%アップします。

アクセサリー一覧表

名称	効果	入手場所	装備キャラ
ふしぎちょうのはね	防御+0、すばやさ+5、生命+38、魔力+10	ノアルガスタ	パイク
ほしのブローチ	生命+8、魔力+18	チェストリア、ゴート、浮遊城	全員
ソフィアのマント	防御+15、生命+26、魔力+20	南の塔	キャロル
プロテクトリング	防御+5	ハーピーの森、龍人のほこら	全員
ホーリージンボル	回避+5、生命+12	ゴート、バラン	全員
まどうしのゆびわ	魔力+8	浮遊城	全員
はやてのブーツ	すばやさ+5	チェストリア、南の塔	全員
ナイトのうでわ	命中+15、回避+5	ゴート、バラン	全員
フォースリング	攻撃+2	チェストリア	全員
ガイのペンダント	攻撃+0、防御+10、生命+10、魔力+5	北の塔	全員
めかみのティアラ	防御+10、生命+5、魔力+10	ノアルガスタ	全員
アミュレット	すばやさ+5、魔力+5	チェストリア、バラン	全員

名称

名称	価格	対象	効果	入所場所
とくようミント	8	味方1人	HPを40~50回復	モンスター
こうきゅうミント	20	味方1人	HPを200回復	モンスター
こくじょうミント	140	味方1人	HPを完全回復	モンスター
やすらぎのハーブ	6	味方1人	毒消し	モンスター
コカトリスのキバ	10	味方1人	石化治療	モンスター
バンジーのなみだ	12	味方1人	麻痺・魅了回復	モンスター
きつけのハーブ	160	味方1人	HPの仲間をHPIで復活	モンスター
たびびとのつばさ	20	味方全員	過去に行った街、村に瞬間移動	—
パワフルポテト	—	味方1人	HPの上限を+4ポイント	モンスター
マジックトマト	—	味方1人	MPの上限を+2ポイント	モンスター
ミンキートング	—	味方1人	MPを最大値の半分まで回復	モンスター
ミラクルマンゴ	—	味方全員	HP・MPを完全回復	モンスター
キャンプセット	40	味方全員	HP・MPを完全回復	モンスター
さるぐつわ	—	敵全員	呪文封印	—
アレフのおふだ	70	味方全員	防御力増加	モンスター
かしばエナジー	—	味方1人	攻撃力増加	モンスター
まかいのチャイム	60	—	モンスター召喚	フロンティアの古城、ノアルガスタ
にこにこカード	—	—	ショップでの買い物を割り引き	ゴート
イーリーのゆびわ	—	敵全員	命中・回避率を増加	モンスター
ピンクのルージュ	—	—	女性キャラクタの魅力を増す	モンスター
リュウのツノ	—	—	モンスターと遭遇しなくなる	モンスター
きんのしんくたい	?	—	?	ゴート、ソラス
そうびのはんこ	?	—	?	4大聖塔(南の塔2階)
くろいロザリオ	—	—	?	ノルンアイノの古城、モノルク

※表中のアミュラクター、いくつかの装飾品は、そのアイテムが、装備終了後にモンスターからスキである可能性があるぞ"とを意味します。また、入手場所はノルンアイノ以外の場所を表しています。

VALUABLE CD JACKET

EVE
burst error
“イヴ・バーストエラー”

発売日	発売中 月24日
発売元	イマジニア
開発元	ズウェア
価格（税別）	7800円
ジャンル	アドベンチャ
対象年齢	5歳以上推奨
CD枚数	4枚
複数プレイ	人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	万・プレイデータ
コンティニュー	なし
現在の開発状況	00%

最後に編集部から『EVE』オマケCDジャケットをプレゼントするよ！ウルテクや攻略はないけれど、その分美麗イラストを堪能してね。

Point Guidance

複雑な人間関係を描いたシナリオ

2人の主人公の視点を切り替えながら物語を進行させていく推理ADV。元は18禁ゲームだが、それを感じさせないほど、よく練られたシナリオには定評がある。サターン版では、一部シーンがカットされたが、アニメーションや音声の追加が施されている。

○サターン版は、18歳以上推奨ソフトとして発売されたが、それでも過激な方？

VALUABLE CD JACKET

VIRTUAL ON CYBER TROOPERS

発売日	発売中 税抜 5,39[illegible]
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5,800円
ジャンル	3Dアクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
機数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	バーチャスティック
バックアップメモリー	1・イヤープレイデータ
コンティニュー等	コマイユー
現在の開発状況	100%

通信対戦版も発売され、熱い対戦が繰り広げられている『バーチャロン』。ここでは、対戦時に役立つテクニックと、ヤガランデの使用法を伝授する。

Point Guidance

鋼鉄の機体がうなりをあげて激突する、ロボットが主人公の対戦格闘の移植。サターン版には段位認定モードやボスが使用可能になるなど、業務用に無かった要素がプラスされている。

●2人同時対戦モードでは、縦分割画面と横分割画面の2種類から選択できる。白熱のバトルの熱き魂を、劇場で燃やす

最凶VRヤガランデの戦闘能力シークレットファイル

本来はステージ5終了後、総合クリアタイムが1ラウンド35秒をオーバーすると登場する、CPU専用の隠しキャラ。凶悪な破壊力を持つ**VR.JAGUARANDI**。か、機動力が低く、機体が大きいので、やられ判定も広い。また、プレイヤーキャラ仕様のヤガランデは防御力が低く、強すぎることはない。

右手攻撃―バズーカ
通射が効き、攻撃判定が広く、威力が高い。

左手攻撃―炸裂弾
ホーミング性能は高いが、攻撃力が低い。

両手攻撃―拡散レーザー
10方向に射出される拡散レーザーは超強力。チャージ時間も比較的短く、この武器をメインに戦っていくのがいい。

近接攻撃―右／ストライクバスーカランチャー 左／ショルダーアタック
機体の大きさがたたり、間合いに入りづらい。ただ、チャンスのときは、左手攻撃の方が強力なので、こちらを狙おう。

基本戦術／無駄撃ち厳禁!!
右のバズーカをけん制用に間合いを開けて撃ち、相手の回避行動に合わせて前ダッシュレーザーを撃ち込む。機体が大きいので逃走戦は不利。障害物を利用して戦うか、レーザーをメインに、相打ち覚悟でダッシュ攻撃を仕掛けていこう。

VALUABLE CD JACKET

バーチャロン

サターン版「バーチャロン」に隠された ウルテクをまとめて紹介。対戦時や気分転換に試してみるのもいいんじゃないかな。

●3つの視点を任意に選べる

ゲーム中にXYZのボタンを同時押しすることで、視点を変えることができる。押すたびに視点が変わるぞ。

●「テムジン」&「ライデン」練習機カラー

「テムジンE6型」「ライデンD型」の使用コマンドは、タイトル画面で方向キーの↓を押しつつ、L+Rボタン同時押しでOK。

●VR.ヤガランデ使用方法

ノーケードモードで難易度をハードにして全ステージクリアすると、使用可能状態がセーブされ、いつでも選択可能になる。また、タイトル画面で、+L・R同時押しでも使えるが、この場合セーブされない。

ヤガランデの装備する武器はどれも威力が2～3発で敵を戦闘不能に陥れる

8体のV.Rの機体別詳細戦略で勝利をもぎ取れ!!

対戦時に有効なテクニックを、各バーチャロイド別にプチ攻略。多少特殊な操作方法を必要とする技もあるが、これらを完全にマスターすれば、並み居るライバルたちを打ち倒すことも夢ではない。『バーチャロン』マスターになるためにも、ぜひ覚えてしまおう。

VR.テムジン

まず、ダッシュ[注1]キャンセルで相手のダッシュ攻撃を誘い、しゃがみ[注2]すべり撃ちや、近接攻撃キャンセル後の攻撃などで攻めていこう。

○○

VR.パイバーⅠ

ジャンプから攻撃を派生させる。ジャンプキャンセルからの攻撃や、ジャンプ攻撃をしつつ障害物の陰などへ着地、を繰り返そう。

○○攻撃回避しつつ頭上から攻撃！

VR.ドルカス

壁に隠れてのファランクス→ハンマーや、ハンマーを撃ち、障害物の陰から躍り出て前ダッシュファランクスというのもいい戦略だ。

○○ファランクス後ハンマーの連携

VR.バルバスバウ

リングレーザーを駆使し、相手の攻撃を相殺し、押し勝とう。ダッシュ攻撃に対しても、旋回しつつリングで対処できてしまうのだ。

○○

VR.フェイ=イェン

普段は歩きながらハンドビームを連射し、危険な状況になったら、ダッシュやジャンプで回避しつつハートビームを撃っていこう。また、ハンドビームは障害物の陰からしゃがみすべり撃ちをするというのも有効だ。ボウガンは歩きながらの方が敵に察知されにくい。

○○立ち攻撃後す

VR.アファームド

トンファー奇襲が失敗したら、すかさず前ダッシュでキャンセルし、ボムやショットを撃つ。ダッシュ後、敵をロックしているのでトンファーでダッシュ硬直をキャンセル。そのトンファーが当たらなかったら、再び前ダッシュ攻撃でキャンセル。この連携で行こう。

○○奇襲後はタンシュをキャンセル

VR.ベルグドル

ナパームで相手の回避行動を誘い、その硬直時にホーミングミサイルを狙う。これがベルグドルの最強にして唯一の連携だ。あとは、そのときのホーミングミサイルのバリエーションとして、前ダッシュ、しゃがみ撃ち、立ちなどを、状況によって使い分けよう。

○○

VR.ライデン

いつもいつもレーザーが当たるわけではないので、状況に応じて使い分ける必要がある。例えば相手に裏へ回られたときや、横ダッシュ攻撃を仕掛けられたときは、前ダッシュレーザーがベスト。しゃがみレーザーは幅が広く、近接攻撃を避ける効果もある。ジャンプレーザーは威力が高く、中～近距離で使用すると有効。とにかく、常にレーザーでプレッシャーをかけよう。

○

VALUABLE CD JACKET

発売日	[illegible]
発売元	ワープ
開発元	ワープ
価格（税別）	[illegible]
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	4枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	[illegible]
バックアップメモリー	[illegible]
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

リアルタイムパートで避けられない「エネミー」との戦闘。エネミーが出現する全てのマップを掲載するので、攻略の参考にしてほしい。

Point Guidance

[illegible]

ハイクオリティなムービーで展開するアドベンチャーパートと、音だけを頼りに見えない敵「エネミー」を倒すリアルタイムパートで構成されたインタラクティブ・ムービー。CD4枚組となった、大作アドベンチャーだ。

プレイヤーは宇宙船AK I号に乗ったローラという女性となって、船内に突如出現したエネミーに立ち向かっていく。次々とエネミーの犠牲になる仲間のクルー、そして恋人との束の間の再会。しだいに明らかになるAK I号の目的など、映画のようなストーリーと手に汗握るエネミーとの戦闘が、新たなるジャンルを切り開いた話題作だ。

◆最高峰の画質を誇るCGムービーは、思わず溜息が出てしまうほど美しい

アドベンチャーパートを攻略

ここではアドベンチャーパートで、行き詰まりやすい場面をポイント攻略。マップとともに活用してほしい。

1)荷物庫のシャッターを解除する

ウインタータワーの荷物庫に入るには、シャッターのロックを解除する必要がある。1Fにあるストアールームのネットワークシステムで、ロックを解除しておこう。

2)ダクトの入口に入る

ダクトの入口に近づくと、キンバリーのアナウンスがある。ドアの前で○ボタンを押しながら、方向ボタンの上を押し続けると、ダクトに入れるはずだ。

3)キンバリーの部屋を出る

ビデオフォンでデヴィッド、ジョージ、ロニーにアクセスしたら、バーカーにアクセス。パーソナルファイルの写真を見て、再びデヴィッドにアクセスすればOK。

4)ロニーのコンピュータを使う

ロニーのコンピュータを使うには、パスワードを入力しなければならない。パスワードはロニーの部屋のどこかで、サングラスを使うと見ることができるぞ。

5)サマータワーの電源を入れる

サマータワーのパワールームは、ジョージの死体から入手したメモの数字を入力すれば電源が入る。マイナスの数字は、プラス方向にどれだけ回転させれば同じ位置になるのかを考えて、プラスの数字を入力。

シャワーシーンのウル技を紹介

まずノーマルモードをクリアすると出現するハードモードでプレイ。ローラの部屋で、入口ではない扉の前でAボタンを押すと、ローラのシャワーシーンが…。

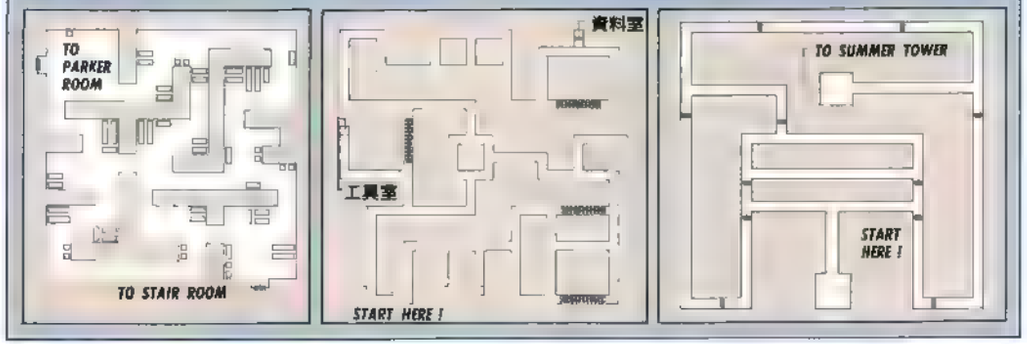
○用意されているチート

エネミーの出現する全てのフロアMAPを掲載

エネミーがいるフロアは、掲載したマップを見ながら進んでいこう。目的の場所までのルートを把握しておけば、エネミーを避けて移動することもできることも便利だぞ。特にフォールタワーでは、絶対に役立つはずだ。

WINTER TOWER

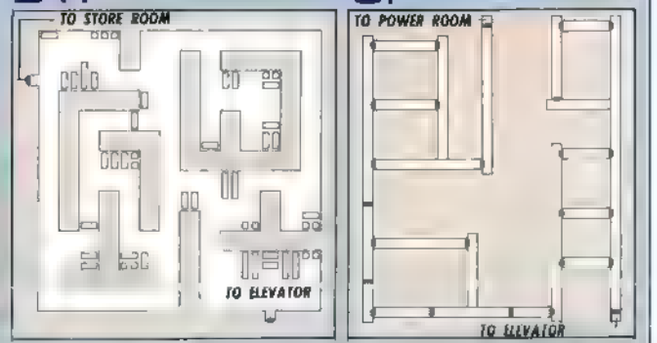
ウインタータワーでは、とにかくダクトが難関。なお1Fのエレベータ前にもエネミーは出現するが、出現位置が決まっているので省略した。



SUMMER TOWER

サマータワーでは、B1FとB6Fにエネミーが出現。多少やっかいなのがB1Fだ。広い空間でじっとしていると、エネミーに襲われやすいぞ。

○チャーターを始めるエネミー

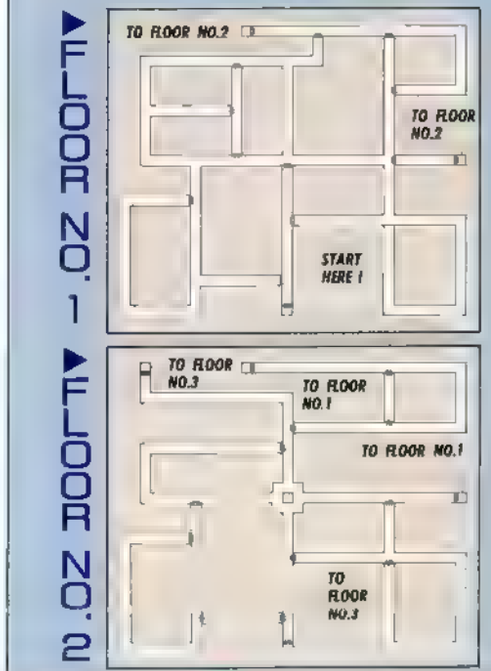


※MAP中の ▭ は扉を ▷▷ は、床式エスカレータを表しています。

FALL TOWER ①

レストルームに入るまでは、銃の弾数に注意しながら進もう。レストルームで入手する弾数無限の銃は、エネミーの幼体をチャージせずに倒すことができる。

○エネミーの幼体も強難易度もアップ

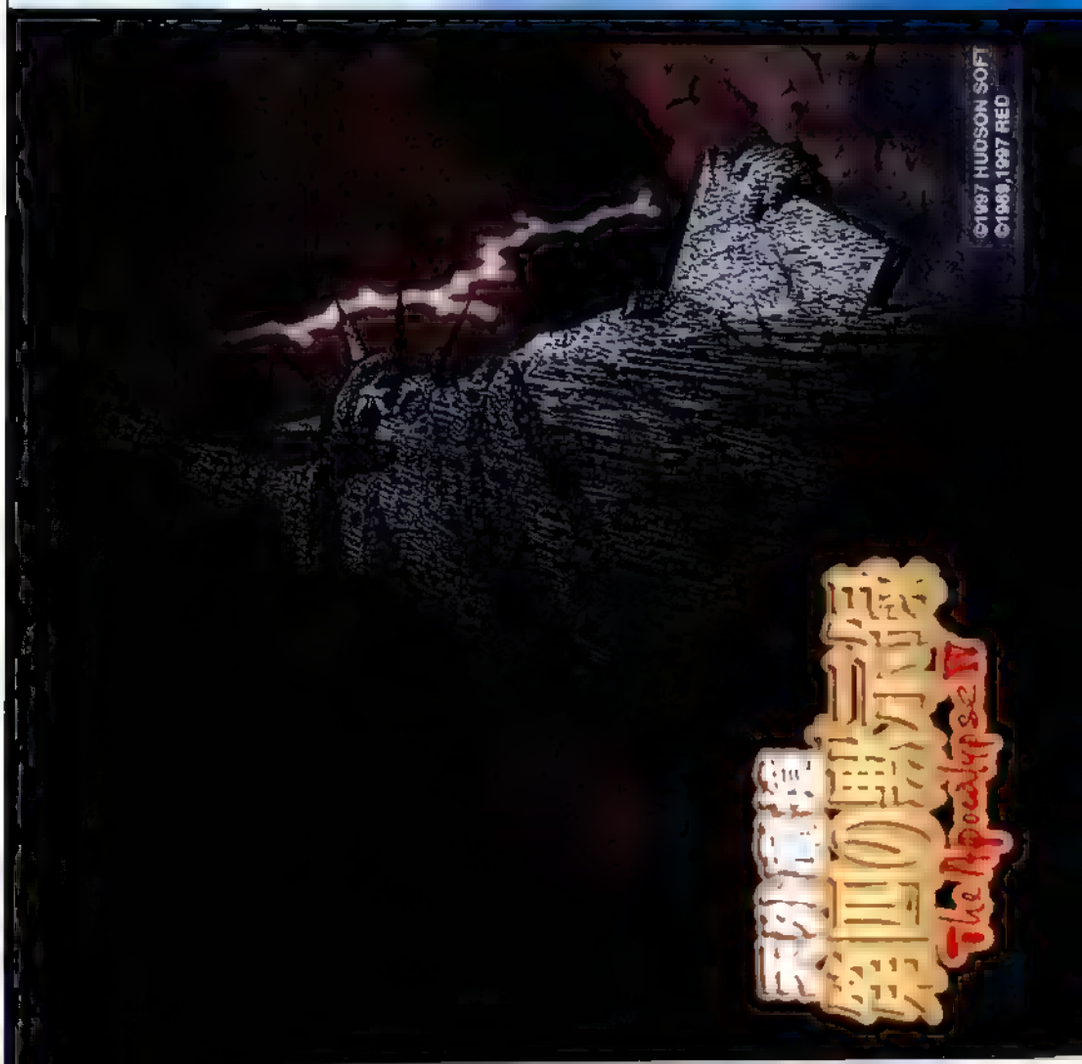


VALUABLE CD JACKET

天外魔境 第四の黙示録 The Apocalypse IV

発売日	発売中、97年 月 4日
発売元	ハドソン
開発元	ハドソン
価格（税別）	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリ	約1プレイヤータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

戦利品を有効に活用し、アイテムを獲得するためのハンターギルド活用法と基本戦闘術をレクチャー。ウルテクもまとめて収録したぞ。



Point Guidance

『天外』シリーズ最新作!

PCエンジンやSFCで好評を博したRPG『天外魔境』シリーズ最新作。プレイヤーは、魔物ハンターの雷神となり、苦楽を共にしていく仲間達と出会いながら、アメリカ大陸で冒険を繰り広げる。基本的に『天外』シリーズは、物語を楽しむタイプのRPG。本作でもその流れは健在で、サターンの機能をフルに活かしたドラマティックな演出の数々は、他のサターンソフトの追随を許さないほどのクオリティに仕上がっている。

ゲーム中は、いたるところにアニメーションが挿入されており、ドラマを盛り上げるのに一役買っている

雷神たちが冒険をするアメリカ大陸には、数多くの街や村が点在している。そこではゲームを進めていくうえで欠かせないアイテムが売られており、その種類も多い。そこで、ここではキャラクタの能力を上昇させる能力アップ系、及び回復系アイテムの一覧表を掲載してみた。能力アップ系のアイテムの中には、ある能力を伸ばすかわりに、他の能力が犠牲になるものもあるので、この一覧表でじっくり吟味してみよう。

能力アップ用アイテム一覧

アイテム名	値段	効果
ハイヒール	400	敏捷性+2
皮の服	1,200	防御力+10
鉄の服	2,400	防御力+20
鋼の服	4,800	防御力+30
魔法の服	9,600	防御力+40
天使の服	19,200	防御力+50
皮の盾	1,200	防御力+10
鉄の盾	2,400	防御力+20
鋼の盾	4,800	防御力+30
魔法の盾	9,600	防御力+40
天使の盾	19,200	防御力+50
皮の帽子	1,200	防御力+10
鉄の帽子	2,400	防御力+20
鋼の帽子	4,800	防御力+30
魔法の帽子	9,600	防御力+40
天使の帽子	19,200	防御力+50
皮の手袋	1,200	防御力+10
鉄の手袋	2,400	防御力+20
鋼の手袋	4,800	防御力+30
魔法の手袋	9,600	防御力+40
天使の手袋	19,200	防御力+50
皮の靴	1,200	防御力+10
鉄の靴	2,400	防御力+20
鋼の靴	4,800	防御力+30
魔法の靴	9,600	防御力+40
天使の靴	19,200	防御力+50
月の指輪	400	すばやさ+50～1
星の指輪	400	攻撃力+50～1
太陽の指輪	400	防御力+50～1
魔法の指輪	400	魔力+50～1
力の指輪	400	力+50～1
守りの指輪	400	守備力+50～1
速さの指輪	400	すばやさ+50～1
賢さの指輪	400	賢さ+50～1
幸運の指輪	400	運+50～1
月の首飾り	400	すばやさ+50～1
星の首飾り	400	攻撃力+50～1
太陽の首飾り	400	防御力+50～1
魔法の首飾り	400	魔力+50～1
力の首飾り	400	力+50～1
守りの首飾り	400	守備力+50～1
速さの首飾り	400	すばやさ+50～1
賢さの首飾り	400	賢さ+50～1
幸運の首飾り	400	運+50～1
月の腕輪	400	すばやさ+50～1
星の腕輪	400	攻撃力+50～1
太陽の腕輪	400	防御力+50～1
魔法の腕輪	400	魔力+50～1
力の腕輪	400	力+50～1
守りの腕輪	400	守備力+50～1
速さの腕輪	400	すばやさ+50～1
賢さの腕輪	400	賢さ+50～1
幸運の腕輪	400	運+50～1

回復系アイテム一覧

アイテム名	値段	効果
薬草	10	味方1人のHPを少し回復
毒消し草	10	味方1人の毒を治す
気つけ薬	10	味方1人の気絶を治す
目薬	10	味方1人の暗闇を治す
聖水	10	味方1人のTPを少し回復
解毒剤	30	味方1人の毒を治す
気つけ薬	30	味方1人の気絶を治す
目薬	30	味方1人の暗闇を治す
聖水	30	味方1人のTPを少し回復
薬草	80	味方1人のHPを回復
解毒剤	80	味方1人の毒を治す
気つけ薬	80	味方1人の気絶を治す
目薬	80	味方1人の暗闇を治す
聖水	80	味方1人のTPを回復
薬草	200	味方1人のHPを回復
解毒剤	200	味方1人の毒を治す
気つけ薬	200	味方1人の気絶を治す
目薬	200	味方1人の暗闇を治す
聖水	200	味方1人のTPを回復
薬草	300	味方1人のHPを回復
解毒剤	300	味方1人の毒を治す
気つけ薬	300	味方1人の気絶を治す
目薬	300	味方1人の暗闇を治す
聖水	300	味方1人のTPを回復
薬草	900	味方1人のHPを回復
解毒剤	900	味方1人の毒を治す
気つけ薬	900	味方1人の気絶を治す
目薬	900	味方1人の暗闇を治す
聖水	900	味方1人のTPを回復
薬草	1,800	味方1人のHPを回復
解毒剤	1,800	味方1人の毒を治す
気つけ薬	1,800	味方1人の気絶を治す
目薬	1,800	味方1人の暗闇を治す
聖水	1,800	味方1人のTPを回復
薬草	3,600	味方1人のHPを回復
解毒剤	3,600	味方1人の毒を治す
気つけ薬	3,600	味方1人の気絶を治す
目薬	3,600	味方1人の暗闇を治す
聖水	3,600	味方1人のTPを回復
女神の涙	9,600	味方1人のHPを回復
女神の涙	9,600	味方1人の毒を治す
女神の涙	9,600	味方1人の気絶を治す
女神の涙	9,600	味方1人の暗闇を治す
女神の涙	9

発売日	発売日未定
開発元	ア ン
価格 発売時	未定
ジャンル	
対象年齢	年以上
CD枚数	枚
推奨プレイ	人用
対応周辺機器等	なし
バックアップ	対応しない
コンティニュー	有
現在の開発状況	00%

本編以外でのお楽しみとなるPLGS関連のイベントを完全解析。さらに「審判の十二使徒」戦の攻略情報、武器・防具一覧表も合わせて掲載だ。

Point Guidance

PLGS連動イベント

本作では、サターン本体の内蔵時計を利用した「PLGS」が採用されている。これは、現実の時間に応じて、ゲーム中のイベント内容が変化するというもの。例えば、内蔵時計がクリスマスやバレンタインデーにあたる12月24日や2月14日になっていれば、いつもとは違うイベントが楽しめるのだ。中には、イベント発生後、○○時間以内に行動しなければ、イベント結果が変化してしまう、といった趣向が凝らされているシーンもあるぞ。

●PLGSをフル活用したイベントの1つ「足長おじさん」3人の女の子の中から誰か1人の学校を援助してあげるのだ

武器・防具アイテム一覧表

武器、及び防具系のアイテムデータを一つにまとめたのが、ここに掲載した一覧表（ただし雷神、夕能、エース、神剛の4名用）。武器・防具は町で買えるものもあれば、特定のイベントをこなさなければ手に入らないものもある。とくに値段表示のないものは、後者にあたるぞ。

アイテム名	値段	効果
かたすき	−	攻撃力+15 雷神、神剛用
北の青剣		攻撃力+17 雷神用
北斗の剣	2400	攻撃力+22 雷神用
スタ ナイフ	6050	攻撃力+35 雷神用
B Gナイフ	−	攻撃力+32、雷神用
トートソード		攻撃力+50 雷神用
ヤ ンナイフ		攻撃力+58 雷神用
炎の皮ジャン	−	攻撃力+58、雷神用
二角の突剣		攻撃力+67 雷神用
聖剣 百合若	−	攻撃力+76 雷神用
白炎の剣		攻撃力+86、雷神用
ベンソード	13700	攻撃力+96、雷神用
ア ロンの剣		攻撃力+110、雷神用
戦士の斧		攻撃力+30、夕能用
精霊弓	1000	攻撃力+35、夕能用
白鹿の弓	−	攻撃力+45、夕能用
獣王の斧	−	攻撃力+50 夕能
試練の斧	−	攻撃力+55、夕能用
雪百合の弓	5000	攻撃力+66、夕能用
マチュムシュ	−	攻撃力+75、夕能用
モノウ刀	−	攻撃力+30 神剛用
くされ鎌	2200	攻撃力+35、神剛用
突破剣 虎	−	攻撃力+40、神剛用
職作 村正	−	攻撃力+45、神剛用
大 陣斬剣		攻撃力+53 神剛用
腹切ソ ド	5000	攻撃力+61、神剛用
への字ソ ド	6000	攻撃力+69、神剛用
突撃波ソ ド		攻撃力+80、神剛用
ネイト ガン		攻撃力+60 エース用
二派なガン	5000	攻撃力+70、エ ス用
GAガン	7000	攻撃力+75、エ ス用
ビリ ド銃	9000	攻撃力+80、エース用
ビッグガン		攻撃力+85、エース用
銀のロザリオ	−	攻撃力+20、夢見用
聖ブーメラン	500	攻撃力+45、夢見用
光の鈴具		攻撃力+50、夢見用
聖神の刀	−	攻撃力+55、夢見用
夢見の十字		攻撃力+60、魔力+220 夢見用
怒りの赤服	3600	攻撃力+15、防御力+42 エ ス用
プラチナの杖		攻撃力+40、魔力+20 夢見用
青ペンダント	−	TP消費により麻痺回復、全員装備可能
草の皮ジャン	900	防御力+24 雷神用
鋼鉄の胸当て	−	防御力+30、雷神用
青革アー マー		防御力+46、雷神用
勇雄ア マー	3900	防御力+70、雷神用
皇帝アーマー	−	防御力+87、雷神用
貫頭衣	−	防御力+20、夕能用
桃色トレス	1700	防御力+30、夕能用
B.G子供服	−	防御力+40、夕能用
上等ポンチョ		防御力+45、夕能用
編の貫頭衣		防御力+50、夕能用
偶像の衣装	3300	防御力+55 夕能用
獣似人衣	−	防御力+60、夕能用
戦闘ドレス	−	防御力+65 夕能用
おやじの紋付	−	防御力+10、神剛用
鉄人の作業衣	3000	防御力+15 神剛用
白装束	−	防御力+18、神剛用
紺屋の白袴	7000	防御力+25、神剛用
カツオブン鎧	−	防御力+30、神剛用
ョーグン鎧	−	防御力+35 神剛用
ガンマンの服	−	防御力+30、エ ス用
下派手な礼服	3400	防御力+3 エ ス用
フセ 又掌服	4400	防御力+51、エース用
ア プズボン		防御力+60、エース用
特製エ ス服		防御力+65、エース用
白のショール		防御力+ 6、夢見用
つぼみの衣装		防御力+20、夢見用
花柄ショール		防御力+30 夢見用
聖乙女の鎧		防御力+50、夢見用
神夢衣		防御力+60 夢見用
ダンス教本	−	すばやさ+10、全員装備可能
スケブーメ		すばやさ+20、全員装備可能
ヤクの麻靴		すばやさ+18、全員装備可能
聖華 百合若		すばやさ+30 全員装備可能

審判の十二使徒 攻略一覧表

アメリカ各地に点在し、その地域を支配しているのが「審判の十二使徒」だ。さすがに、各地域を治めているだけあって、各使徒の実力はなかなかのもの。ここでは、十二使徒とどうやって戦えばいいのか、有効な戦法を紹介している。十二使徒と戦う前に、まずはこれをご覧あれ。

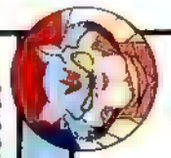
審判の十二使徒	対策
純銀のブリザード	火が弱点。アイテム「赤いタマゴ」が有効。雷神1人での戦闘になるので、残りHPには常に注意。
闇の恋人・キャンティ	水が弱点。夕能の「水流の歌」が有効。「エンドレスラブ」をくらうと、回復使用時に必要なTPが1ターンごとに減少する。サンクスニンを使い、最低限を回復させるべし。
氷の鎖のロンリー	地が弱点。夢見の「大地の祈り」が有効。 撃で夢見をひん死状態にするほどの高い攻撃力を持っている。ウィークマンの魔法で攻撃力を下げながら戦いたい。
マダム・アベティ	風が弱点。エ スの奥義「ハリケ ン」が有効。プレイヤーキャラクタの状態異常をうき起こす特殊攻撃がうりだ。一気にカタをつけたい。パワーマンの魔法で パーティ全員の攻撃力を上げ全員が奥義を使って攻撃しよう。
鮮血のヘラトンナ	光が弱点。雷神の奥義「雷光波」が有効。攻撃力、防御力が低いため、それほど苦労せずに倒せる。
狂奏のメカルビート	水が弱点。神剛の奥義「水芸」が有効。攻撃力があるため、プレイヤーキャラクタが戦闘不能状態に陥る可能性が高い。HPの回復はマメに行うこと。
Dr M	風が弱点。エ スの奥義「ハリケ ン」が有効。サタ ンの内臓時計に対して 攻撃内容が変わりすぎる「日替わりサイル定食」も要注意。突然なぜか回復アイテムや ナクシ ンの魔法で回復したり。
TVマン	雷が弱点。雷神の「雷神波」が有効。ユースフアンユをくらったら、すぐにアイテム、魔法で態勢を立て直そう。
迷宮のトックロワ	闇が弱点。雷神と星夜の合体奥義「スターゲイト」が有効。状態異常を引き起こす特殊攻撃ばかりなので長期戦になる。回復はマメに行いたい。
慎ましなるカルヘ	光が弱点。雷神の奥義「雷光波」が有効。「闇の聖」を使われたら、アーロンの剣で攻撃するか、道具としてそれを使わない限り、ダメ ジを与えることができない。
獣神ロゴス	地が弱点。夕能の奥義「大地の響き」が有効。ロゴスの「獣魔召喚」を連発の状態にしようと ひん死状態になるほどのダメ ジを受ける。ウィークマンの魔法は必ずかけよう。
サネトモ	光が弱点。雷神の「雷光波」や夢見の「天空の祈り」が有効。なお サネトモの場合 よる攻撃方法はタのとおり。「果てしなき召喚」 雷神の「雷鳴波」が有効。「ヒっての舞」 持久戦になるため MPには気をつけて戦う。「鋼鉄の肉体」 ウィークマンで防御力を下げ パワーをかけて戦う。

特殊攻撃	効果
エ クスプ ザート	人 対して ダメージ
ダイヤモンドダスト	人 対してダメージ
デッドリーラブ	全員に対してダメージ
ファイア ラブ	1人に対して ダメージ
エンドレスラブ	1人を酸欠状態にする
・エント	1人に対して ダメ ジ
ンネマイ ューション	3回連続で攻撃
シルバースクリーン	自分の防御力上昇
ミ トブレス	全員を マヒ状態 する
マン クスバイス	1人を眠り状態にする
ハッピーアワー	自分の攻撃力上昇
エストラゴン	自分のHPを回復
血の接吻	1人のHP吸収
甘い香り	1人を眠り状態にする
血の契約	全員の補助魔法の効果を無効にする
死の花びら	全員に対して ダメージ
闇の弾丸	全員を暗闇状態にする
死神フ ク	全員の攻撃力とすばやさが低下
地獄の炎	1人に対して ダメ ン
頭脳改革	人を混乱状態にする
吹えるエ ジン	自分の攻撃力上昇
日替 サイル定食	曜日により攻撃力変化
テレビ ム	全員に ダメージ
サ トストーム	人 対して ダメ ン
ニュ スフラバ ュ	全員を暗闇 混乱か先制状態にする
イカロスの翼	人をマヒ状態にする
アポロンの夢	全員に ダメ ン+攻撃力とすばやさ低下
ミューズの夜	全員に ダメ ン+魔が眠りする
フォトン	人 対して ダメージ
闇の聖	すべての攻撃を無効化
ビ グバン	全員に大ダメージ
百獣の華	全員に ダメ ン
百獣の雄叫び	全員の攻撃力 防御力、すばやさが低下
聖魔召喚	人に大ダメージ
秘剣 鬼観音	人に ダメ ン
果てしなき召喚	魔法を3回すつ 4回同時
よっつの命	サネトモが4回まで復活
鋼鉄の肉体	防御力が非常に高くなる

番判の十二使徒以外をボスとするならば、ここに挙げているのは中ボスの面々。簡単ではあるが、中ボス攻略もまとめてみた。戦闘時の参考にしてほしい。

ロウ・ドッグ

攻撃と2人で戦うため、それほど苦労することはない。しかし、注意したいのは、麻痺状態にさせられるソウルバウル。この時点では、麻痺からの回復手段はない。HP回復に重点を置き、防御に専念しよう。



マントー

弱点は火。赤いタマゴを使った攻撃が有効なので、持っていたら積極的に使いたい。マントーの馬鹿の術inUSAは、味方1人に大ダメージを与えるため、HP回復には常に気を配っておこう。

ミシェル&メリル

キャラクタを眠り状態にするメリルスリープには要注意。眠り状態からの回復薬アサメザミンは必ずもっておくこと。全員攻撃のミシェルファイヤーをくらっても大丈夫なように、HP回復は常に心がけておきたい。

ミセス・フー

弱点は雷。雷神の奥義「雷鳴波」を使って攻めるのが効果的。こいつもキャラクタを眠り状態にしてしまう特殊技、超眠香を繰り出してくる。再度、アサメザミンのお世話になるため、忘れずに持っていこう。

ブッチ、アイク

最初にターゲットにしたいのは、集団攻撃をしてくるブッチ。弱点は雷なので、雷神の奥義「雷鳴波」でガシガシ攻撃していこう。残されたアイクは水が弱点なので、タイの奥義「水龍の歌」でトドメをさす。

デブレンジャー

最初は、集団攻撃をしてくるデブレッドに的を絞る。その後、精神異常を引き起こすデブルーを狙う。残されたデブグリーンは、風が弱点なので、エースの奥義「ハリケーン」で引導を渡そう。

PLGS解析 Part1 ラスベガス編

ラスベガスを発展させ、店を建てれば、売上金が銀行に振り込まれる。中にはいいアイテムを売る店も存在するので、右表を参考にして店を建設しよう。

ラスベガスを発展させるには?

ラスベガスには、最初店が1軒しかない。このとき都来に100ドル渡してみよう。これでラスベガスを発展させる条件が満たされることになる。あとは、プレイのたびにこの地を訪れてみよう。内蔵時計で一定時間が経過することに街が発展しているぞ。

相場取り引きのコツ

相場取り引きはシナリオの進行と、サターンの内蔵時計に関連している。とりわけ十二使徒の動向は、各地の産業に深く関係しているため、十二使徒を倒すことで価格が暴落することもあるので注意!

ラスベガス購入可能アイテム(発展前)

	アイテム名	値段	効果
道具屋	ブドウ丸	150	味方1人のHPを50回復
	ドクケシソン	200	味方1人の毒状態を回復
	マサメザミン	520	味方1人の眠り状態を回復
	筋肉の岩戦	470	すばやさ+1日 全員装備可能

ラスベガス購入可能アイテム(発展後)

	アイテム名	値段	効果
薬草屋	タマゴ	100	とくになし
	雪割り草	200	味方1人のHPを50回復
	モンペナ	300	攻撃力+10 装備可
	ヘアバンド	460	防御力+10 夢見、夕能用
	力の指輪	2000	通常攻撃威力上昇 ラボエース用
道具屋	ベタ丸	650	味方1人のHPを150回復
	ベタ丸S	3500	味方全員のHPを150回復
	ドクケシスミン	200	味方1人の毒状態を回復
	スター ライト	2450	味方1人のTPを10回復
	ムーブガス	20	味方1人の呪いや魔回復
魔法屋	スター ファイト	2450	味方1人のTPを20回復
	ムーン ファイト	4200	味方1人のTPを50回復
	サン ファイ	9800	味方1人のTPを100回復
	レストストーン	3000	敵1体を炎で攻撃
	イエロストーン	3000	敵1体を雷で攻撃
	サンストーン	3000	敵1体を光で攻撃

赤・青・黄色のジグソーパズル、その入手方法は?

パズル屋で必要になる赤・青・黄色のピースの入手方法をまとめてみた(右表参照)。ただし、これを見ただけではピースの入手は困難と思われる。なぜなら、ピースを入手するには、サターンの内蔵時計が特定の日にちになっていなとダメだからだ。赤ピースは、内蔵時計で毎月1、11、21、31日。青ピースは毎月10、20、30日。黄ピースは毎月29日に右の場所で買い物をすればOK。

黄ピースを入手可能場所

フィッシャー	亜止場(みやげ屋)
ラスベガス	道具屋
[illegible]	[illegible]
ラスベガス	みやげ屋
[illegible]	[illegible]

赤・青ピース入手可能場所

エアバックス	道具屋
フェアバックス	武具屋
ノームの	道具屋
レイク・タホ	道具屋
レイク・タホ	武具屋
ユニオンスクエア	道具屋
ユニオンスクエア	武具屋
フィッシャー	亜止場(みやげ屋)
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

PLGS解析 Part2 足長おじさん編

ラスベガス発展後、北の町にいる女学生に援助ができる。学校長に1000ドル渡せば、援助スタート。うまくすれば貴重なアイテムが手に入るので、しっかり援助したい。

女の子は誰を選ぶか

女の子の中で、最終的に一番得をするのはジェニー。彼女からもらえるアイテムは、番利用価値が高いぞ。

学費納入はタイミング良く

奨学金を最初に1000ドル渡したあと、定期的に学費を渡し続けることになる。あとは「奨学金を納入から8時間以上経過、42時間以内」のタイミングで奨学金を振り込んでいこう。この間隔で振り込んでいけば、学費の納入レベルを最高状態に保ったまま、女の子を卒業させることができる。

女の子から手紙をもらう

学費納入レベルが最高状態で、なおかつ特定の期間に右表の宿屋へ行けば手紙がもらえる。ただし、内蔵時計で午前10時を過ぎていること。

手紙の届く宿屋一覧

エアバックス	ノエ ハウス
ユニオンスクエア	ホテルラッタ
ハリウッド	ハリウッドレイクシティ
ヨセミテ	メキシコシティ
レイク・タホ	エレバー
サートフォート	ダッス

手紙をもらえる日

名称	期間
正月	1月1日~7日
バレンタイン	2月14日~20日
父の日	6月15日~21日
七夕	7月7日~13日
[illegible]の日	9月23日~29日
Xmasイブ	12月24日~30日

女の子から手紙といっしょにもらえるアイテム

アイテム名	入手できる日	女の子	効果
赤[illegible]	バレンタイン	アン	味方1人のHPが500回復
生物学[illegible]	バレンタイン	ジェニー	敵全体に[illegible]ダメージ
恋[illegible]	バレンタイン	アリサ	味方1人の能力値を上げる
愛のマフラー	Xmasイブ	アン	防御力+15 雷神用
未来発明機構	Xmasイブ	ジェニー	敵全員に大ダメージ
ダンス教本	Xmasイブ	アリサ	すばやさ+10 全員装備可能
ピュア[illegible]	父の日	ジェニー	足乳[illegible]敵の能力値を回復

卒業後、彼女たちが行くところは?

女の子の卒業時期は、それぞれ異なる。アンはスカルピート、ジェニーはTVマンを倒したとき、アリサは夕能が神獣の珠を取った時点で卒業となる。この時期を経過した後で手紙のもらえる宿屋に行ってみよう。そうすれば、女の子の卒業を知らせる手紙を受け取ることになる。あとは女の子に会う(※)だけで、店では買うことができない貴重なアイテムを得ることができるぞ。

※卒業後の女の子居場所…アン・エデンの洞くつ、アリサ・ロンバートストリート、ジェニー・ブラウン博士の家

卒業後に女の子に出会ったときにもらえるアイテム

アイテム名	女の子	効果
[illegible]	[illegible]	防御+10 雷神用
赤いマフラー	アン	すばやさ+30 雷神 エース夢見用
[illegible]	エース	すばやさ+[illegible] 全体攻撃
生物学[illegible]	ジェニー	ボス以外の敵物[illegible]遭遇しない
[illegible]	[illegible]	[illegible]

FIGHTERS MEGAMIX

ファイターズメガミックス

発売日	発売中 96年 2月2日
発売元	セガ
開発元	セガAM2研
価格(税別)	5800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリ	2P・プレイヤーネーム・ボタン設定・イベント
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

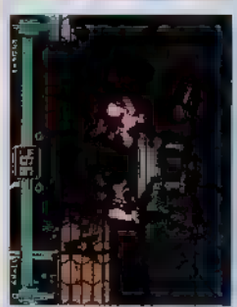
コースをクリアすると選択できるようになる隠れキャラクタ。ここでは彼らの出現条件と技のコマンド表に加えて、いくつかのウルテクも紹介。

Point Guidance

セガの格闘ゲーム『バーチャファイター』(『VF』)と『ファイティングバイパーズ』(『FV』)を融合させたゲーム。これによってアキラ対バンといった夢の対戦が実現した。モードも切り替えが可能になっているので、同じキャラクタの対戦でも違った感覚で楽しめる。また『VF3』の技が一部使えるのもひとつの魅力でもある。

○ジャンピングキック技の多いシンヤ、キ対スピードを武器とするヒイキーの対決

○オープニングのCGムービーのクオリティーはかなり高く、一見の価値あり



メガミックス(秘)情報

1P、2Pキャラ以外の色のキャラが使える技。やり方は1PモードのAコースをクリアし、キャラクタ選択画面でXかZで選ぶといつもとは違う色のキャラクタが使える。またB.M.ステージでラウンド開始時に1P、2Pともにxボタンを押すと戦闘機が飛んでくる。他にもばんだちゃんで行くとおもしろいことが起きるぞ。

FIGHTERS MEGAMIX
ファイターズメガミックス

ファンガードとは？

本作には「しゃがみ状態から立ち状態になる間は、中段攻撃と投げ技を受けない」という特殊な時間（判定）がある。この状態を利用したガード方法がファジーガードである。やり方は簡単で、しゃがみガートしているときにレバーを離す（ニュートラルにする）だけ。これで相手の投げと上段、中段攻撃はガードできる。またしゃがみクイック（↓、↘）を使えば、強制的にしゃがみ状態を作り立すことでもできる。しかし下段攻撃と、タイミングを遅らせての投げには無防備なのでま意しておこう。代わりに投げ抜けコマンドを入力するのも有効。

エスケープとは？

起き上がりには「起き上がりキャンセル」といった特殊な要素が存在する。これは起き上がりモーションをキャンセルして技が出せるというもの。ダウンしてもすぐに反撃が可能だ。相手側も技を重ねたり、ノーガード、エスケープといった対処法があるのでうまく使いかけよう。

隠しキャラクタ8人の完全コマンド表

「メガミックス」には、デク、ビーン、バーク、シバ、ジャネット、ホーネット、ウラバン、レンタヒーロー、キッズアキラ、キッズサラの計10人の隠れキャラクタが存在する。この他にもクマチャン&パンダの隠れカラーもいる。ここでは彼らの技コマンドを紹介（キッズアキラと、キッズサラのコマンドは、本作のアキラ、サラと同じため省略）。出現条件などは右の表を参考にしてほしい。

※記事中で表記されている→はレバーを短く入れる。➡はレバーを長く入れるを表しています。Pはパンチボタン、Kはキックボタン、Gはガードボタン、Eはエスケープボタンを意味します。なお紹介しているコマンドは、キャラが右向きのときのものです

全隠しキャラの使用条件

キャラ名	使用条件
???	1Pモード A コースをクリア
KIDS AKIRA	1Pモード B コースをクリア
KIDS SARAH	1Pモード B コースをクリア
URABAHN	1Pモード C コースをクリア
JANET	1Pモード D コースをクリア
BEAN	1Pモード E コースをクリア
BARK	1Pモード E コースをクリア
RENTAHERO	1Pモード F コースをクリア
DEKU	1Pモード G コースをクリア
SHIBA	1Pモード H コースをクリア
HORNET	1Pモード I コースをクリア
パンダ	「メガミックス」を合計で29回起動させ くまちゃんをZボタンで選択する
やしのき	「メガミックス」を合計で84時間起動させ、 くまちゃんをXボタンで選択する

正体不明のお遊びキャラ DEKU

コマンド名	コマンド	コマンド名	コマンド
???	P	???	+K
???	P	???	+K
???	P	???	N N K（↓溜めた状態）
???	,PP	???	（↓溜め）
???	P+K+G	???	P（敵当て）
???	P+K+G	???	PP（敵当て）
???	P	???	K（敵背後）
???	K	???	+K（敵背後）
???	K	???	P（敵背後）
???	K	???	K（敵背後）
???	K	???	P+G（敵近く）
???	↑+P	???	P+G（敵近く 駆け向）
???	↑ P	???	P+G（敵近く 空中攻る）
???	↑+K	???	P+G（敵近く）
???	↗+K	???	+P（敵ダウン）
???	↑K	???	K（敵ダウン）
???	↑ K	???	P（
???	↑ K	???	K（
???	↑ K	???	+K（
???	↑	???	
???	↑ K	???	P+G（
???	P	???	

※デクの技の紹介でNとあるのは、ニュートラルを意味します。

デクはカイ（ ）ても（ ）されてもタイ（ ）

ら（ ）ミ（ ）を（ ）

特定のキャラで（ ）

なんと爆弾をなげる技（ ）

ターナフォータックス BEAN

コマンド名	コマンド	コマンド名	コマンド
???	P	???	P+K+G
???	PP	???	+P
???	PPP	???	+K
???	PPPP	???	+K K
???	PPPPP	???	+K+K
???	PPPP P	???	K（離せざわ）
???	P	???	↑+P
???	PP	???	↑P
???	P	???	↑+K
???	P	???	↑K
???	K	???	P（敵背後）
???	KK	???	P+K+G（敵背後）
???	KKK	???	K（敵背後）
???	K	???	P+G（敵近く）
???	,K	???	P+G（敵近く）
???	,KK	???	K+G（敵近く）
???	,KKK	???	P（敵ダウン）
???	→K	???	K（敵ダウン）
???	K	???	P（走り中）
???	K+G	???	K（走り中）
???	P+K	???	→P（壁向かって）
???	↑P+K	???	P（壁登り中）
???	K（壁背後）	???	K（壁登り中）

野性のしるし BARK

コマンド名	コマンド	コマンド名	コマンド
???	P	???	↑P（通過ざん）
???	PP	???	↑+K
???	PP P	???	↑K
???	P	???	,P+K
???	PP	???	P+K+G
???	,PPP	???	P+K+G
???	→P	???	P（敵背後）
???	→P	???	K（敵背後）
???	P（C&A）	???	PP（敵背後）
???	P	???	PP P（敵背後）
???	PP	???	P+G（敵近く）
???	P	???	P+G（敵近く）
???	P	???	P+G（敵近く）
???	PP	???	P+G（敵近く）
???	K	???	P+G（敵近く）
???	P+K	???	K（ダウン）
???	+P	???	K（走り中）
???	+K	???	
???	↑+P	???	P（壁登り中）
???	↑P	???	K（壁登り中）

相手の後ろを取れるまわりこみは強い

他のキャラクタも（ ）

VALUABLE CD JACKET

FIGHTERS MEGAMIX
ファイターズメガミックス

発売日	[illegible] 年 [illegible] 日
発売元	セガ
開発元	セガ AM2 部
価格、税別	[illegible] 円
ジャンル	格闘 [illegible]
対象年齢	[illegible] 才以上
CD枚数	[illegible] 枚
複数プレイ	[illegible] 人同時
対応周辺機器等	なし
セーブ メモ	[illegible] ブロック
コンティニュー等	[illegible]
現在の開発状況	100%

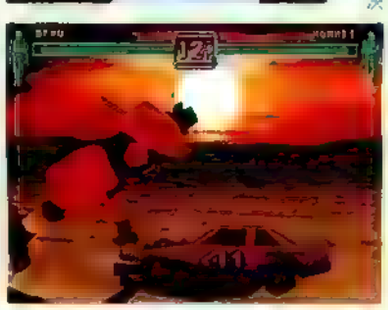
隠れキャラクタやウルテクが多い『ファイターズメガミックス』。ここでも隠れキャラクタの完全技コマンド表を載せているので、対戦などで活用しよう。

Point Guidance

[illegible]

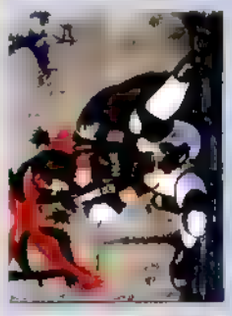
隠れキャラクタのほとんどは、「ソニック ザ ファイターズ」や「バーチャコップ」など、他のセガゲームから参戦している。「VF」でボツキャラになったシバなど隠れキャラクタたちの戦術は、けっこう奥が深いぞ。

○隠れキャラクタ同士の対決は攻め続けるのが有利？



○わけがわからない対戦もおもしろいぞ

○ストーリーモードもある



○ファイターズ[illegible]

HORNET

コマンド名	コマンド
フルドライブ 有	P
スパイラル	→P
ディバック 有	P
ディバイン アッパー	P
ファイヤー ダンス	P
ダイナミック	↓K
ダイナマイト	K
スチーム ハンマー	↓P
エキサイティング	P
ローリング ソバット	↓K
ダイナマイト ヘッド	←P
ドラゴン アッパー	→P
ダイナミック ヒール	↓K
ダイナマイト ヘッド	←K
ダイナマイト ヘッド	→K
ダイナマイト ヘッド	↓K
ダイナマイト ヘッド	↑K
ダイナマイト ヘッド	←P
ダイナマイト ヘッド	→P
ダイナマイト ヘッド	↓P
ダイナマイト ヘッド	↑P
ダイナマイト ヘッド	←K
ダイナマイト ヘッド	→K
ダイナマイト ヘッド	↓K
ダイナマイト ヘッド	↑K
ダイナマイト ヘッド	←P
ダイナマイト ヘッド	→P
ダイナマイト ヘッド	↓P
ダイナマイト ヘッド	↑P
ダイナマイト ヘッド	←K
ダイナマイト ヘッド	→K
ダイナマイト ヘッド	↓K
ダイナマイト ヘッド	↑K

※ホーネットの技は、アーマー脱ぎをしないと使用できないものがあります。

○[illegible]

メガミックス(秘)情報

条件は1コース以外をすべてクリア(ホーネットを出現させない)して、トレーニングモードで技のOKマークを1000個以上つける。この状態で1コースを選択するときにレバーを押すと、神経衰弱ができるようになる。

JAET

コマンド名	コマンド
JATOTSU	P
NIRENTOTSU	PP
[illegible]	PPP
HIRATE	P+K
HIRATE-2	P+KP
HIRATE-3	P+KPP
OUDA	P+K
OUSHUUHATE	P+KP
[illegible]	[illegible]
SENZAKURA	PP
SENZAKURA	P
SOSHOUKEN	↓ P
MUSOHA	↓ PP
[illegible]	[illegible]
RYUOUSH	P+K
HOUOUSYU	PP P
[illegible]	[illegible]
GEDANSHOUDA	PP PP
GEDANSHOUDA	↓P
JESER	K
KUSANAGAMA	KK
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
KUSANAG	K+G
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
HSYAATE	↑ P
MIAZUKIGA	↑+K
TOBISUTE	↑K
[illegible]	[illegible]
KOKONAJEA	↑K(連続ぎわ)

○[illegible]

○[illegible]

○[illegible]

メガミックス(秘)情報

チーム バトルでCPUが選ぶキャラクタを限定する技。やり方はチーム バトルのキャラクタ選択画面で、任意のキャラクタと1で2P側のXボタンを押すだけ。

FIGHTERS MEGAMIX
ファイターズメガミックス

[illegible]

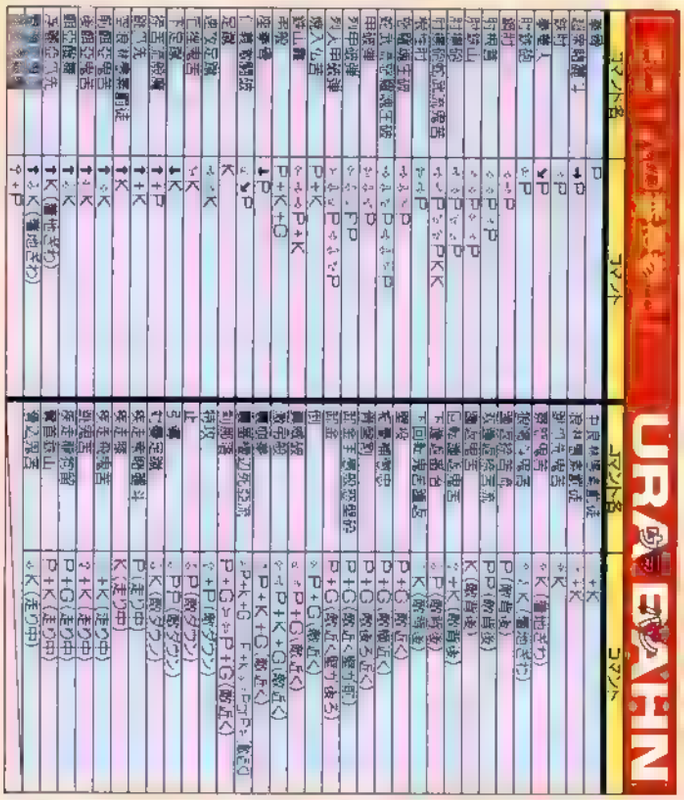
「ＦＶ」のキャラクタには、いくつかの隠し技が追加された。コンビネーションや投げ技が多いが、これによって2択で攻めることができるので、相手のガード方向を迷わせることが可能。また投げ技も投げ抜けが導入されたため、素直に今までの投げを狙うと抜けられる恐れがあるので、追加された新規の投げ技や投げコンボを使うようにしよう。「ＶＦ」のキャラクタたちは基本的には「ＶＦ３」の技になっている。これらの技を使いこなして勝ち抜いていこう。

○[illegible]

『ＦＶ』の隠し技一挙公開

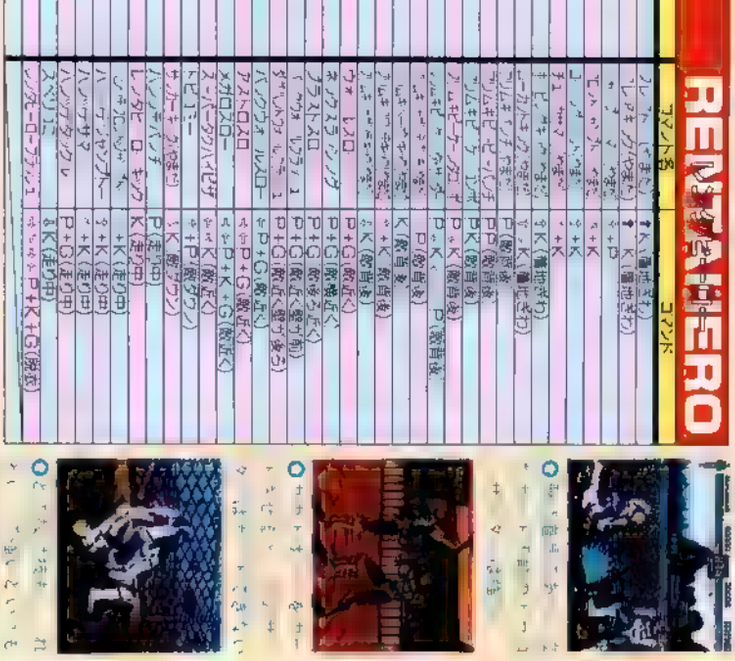
TOKIO	
ポイズンアイビー	↓↘→P+G(敵近く)
RAXEL	
クリムゾン・スライサー	↑G↓P
クリムゾン・V	↑G↓P↘P
クリムゾン・スクリュ	↑G↓P↓↘PP
SANMAN	
アーマルハウリング	→↘↓↙←P+G↑↓P+G←↓→↑←P+G(敵近く)
ウルトラオーバードライブ	→↘↓↙←P+G↑↓P+G→←P+G←↓→↑←P+G(敵近く)
マキシマムオーバードライブ	→↘↓↙←P+G→←P+G←←P+G←↓→↑←P+G(敵近く)
ノーライオンハング	→←P+G←→P+G(敵近く)
ビーストハンター	→←P+G←→P+G←↓↘→↑←P+G(敵近く)
JANE	
スイングアッパー	↓P+K
スイングアッパートラスト	↓P+K→←P
レイジ・レディ	P+K
HONEY	
スタンプオンザチーク	P+K
スラップピーチ	P+KP+K+G
スラップキャットアッパー	P+KP+K+GP
キャット・フローリング	P+KP+K+G↓K
ムーンサルトキティ	P+KP+K+G↑P
PICKY	
タートル	←↙↓↘→K+G
GRACE	
ブレードスピン	→←K
ブレードスピンリバース	→→K+G
MAHLER	
ブレインウォッシャー	↓↘→P+G(敵近く)

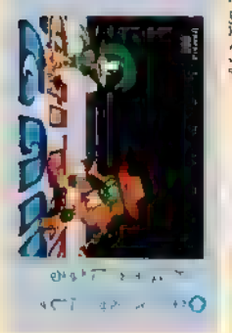
※上記のコマンドは、すべてキャラが右向きのときのものです。また、↓はレバーを短く入れる。→はレバーを長く入れる。Pはパンチボタン、Kはキックボタン、Gはガードボタン、Eはエスケープボタンを意味します。



メガミックス（裏）情報

キャラクタの技の出が早くなり、硬化時間がなくなるハイパーモード。やり方は簡単で100ラウンド以上試合をこなすだけ。ただし連続ガードや無限に攻撃がヒットするので多用しないように。「ＦＶ」のものと違って赤く点滅はしない。





メガミックス（裏）情報

トレーニングモードで練習相手がプロになる現象。やり方は１Ｐモードで全～Ｄコースをクリアし、ＯＫマークを50個以上つければ、2分の1の確率でプロが出現する。

DAYTONA USA
CIRCUIT EDITION

デイトナUSA
サーキットエディション

発売日	発売中 '97年 5月24日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5800円
ジャンル	レース
対象年齢	全年齢
CD枚数	枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	[illegible]
バックアップメモリー	64・プレイデータ
コンティニュー等	[illegible]
現在の開発状況	100%

『デイトナ』に欠かすことのできない基本テクニックと、新コース2つをポイント攻略。さらに、すべてのウルテクを合わせて一挙掲載だ。

Point Guidance

[illegible]

業務用から完全移植された前作『デイトナJSA』のノミックス版。ポリゴン描画速度が2イント(30分の1秒)にアップし、画面も大幅にリニューアルされた。また新コースが2つ追加され、選択できる車も8台となったほか、モードの種類も増加。2P同時対戦では、3つのモードを使用し、より緊張感あふれるレースが可能となった。

○BGMは、[illegible]

○×BANコム通信対戦

[illegible]

「サーキットエディション」にある、すべてのウルテクコマンドを紹介するぞ。なかには前作にもあったウルテクなども入っているのだ。背景が変わるモードのコマンドは、どれも簡単なので、どんどん試してみよう。

名称	内容	コマンド
UMA	性能はカーネットに似ているが、若干加速とグリップ力がよい。全体の上もOK。	デイトナカーを出現させてから、モードセレクトでX、Z、Lを押しながらセレクトする。
UMA2	グリップ・加速・最高速すべての最高。全体的の減速もほとんどない。	デイトナカーを出現させてから、モードセレクトでY、Z、L、Rを押しながらセレクトする。
ミラーモード	コースが逆になる。	コースセレクトでX、Y、Zを押しながらセレクトする。
デイトナカー	グリップ・加速・最高速がすべて最高の車。	モードセレクトでX、Y、Z、Rを押しながらセレクトする。
スロットマシーン(初級)	初級コースのスロットマシーンが止められる。	Xボタンで止める(7がそろって7秒、BARがそろって5秒加算)。
ジェアリー(座立ち上級)	上級コースのジェアリーが回転する。	逆走してXボタンで像が回転。
開発者ゴースト	開発者とされる。	タイムアタックの周回数でレクトのところでカーソルを規定周回数に合わせてX、Y、Zを押しながらCを押して選択。
	レコード画面にゴーストが現われる。	レコード画面内のタイムアタック、カーソルを合わせて、スタートボタンを押しながらCを押すと、開発チームゴーストが出現。
敵車なし(通信時)	通信対戦時に敵車なしでプレイできる。	コースセレクトでL、Xを押しながらセレクトする。
朝モード	背景が朝焼けになり、夏の早朝のようになる。	GENTLEMEN…の画面でX、Zボタン押しっぱなし。
夕焼けモード	背景が夕焼けとなり、全体的にオレンジ色になる。	GENTLEMEN…の画面でXボタン押しっぱなし。
夜モード	背景が夜になり、全体的に暗くなる。	GENTLEMEN…の画面でYボタン押しっぱなし。
ナイターモード	夜モードより暗く、街が明るくオレンジの照明で照らされた感じになる。	GENTLEMEN…の画面でX、Yボタン押しっぱなし。
夏モード	全体的に白っぽくなる。	GENTLEMEN…の画面でZボタン押しっぱなし。
ポリゴンクラフト	車がポリゴンクラフトのような状態になる。	GENTLEMEN…の画面でL、Rボタン押しっぱなし。

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

デイトナUSA
サーキットエディション

HORNET ホーネット

グリップ…★★★
加速……★★★
最高速度…★★

GALLOP ギャロップ

グリップ…★★★
加速……★★★
最高速度…★★

MAX マックス

グリップ…★★★★★
加速……★★★★★
最高速度…★

PHOENIX フェニックス

グリップ…★
加速……★★★★★
最高速度…★★★★★

ORIOLE オリオール

グリップ…★★
加速……★★★★
最高速度…★★★★

MAGIC マジック

グリップ…★★★
加速……★★
最高速度…★★★

WOLF ウルフ

グリップ…★★★★
加速……★★★★★
最高速度…★

BALANCE バランス

グリップ…★★★★★
加速……★
最高速度…★★★★

上位に入賞するためのテクニック

アーケードモードで1位を取るために、またはタイムアタックで記録を伸ばすために覚えておきたい基本テクニックを紹介。これを参考にプレイしてほしい。

インベタ

インベタとは、つねにインコースをキープして走行すること。細かいハンドル操作が必要で、コースマップを頭に入れておかなければならない。ライン取りは、何度も走行して覚えるしかないぞ。インベタをするだけでも、タイムはコンマ何秒か縮む。競っているレースには欠かすことができないテクニックだ。

ロケットスタート

簡単だが、確実に上位に食い込むことができるテクニックの1つがロケットスタート。やり方は、スタート秒読みの最中に、ブレーキを踏みつつ、エンジンの回転数を5000～7000回転にキープ。その後、スタートと同時にブレーキを放してアクセルを踏み込めばOK。成功すれば、130km/h前後のスピードで走りだせるぞ。

ドリフト

ドリフト走行は、ヘアピンであれば2速までシフトダウンして減速、アクセルを踏みつつブレーキングしてハンドルを切る。このとき車体が滑りだすので、アウトからインに滑るように走行しよう。どのくらいのスピードからドリフトできるかを把握することが、ドリフトのタイミングを覚えるコツだ。

3種類のゲームモードについて

TIME LAGモード	DELAY TIMEモード	SLOWER CAR BOOSTモード
前を走るプレイヤーがチェックポイントを通過すると、そこからカウントダウンが始まり、その時間内に後ろを走るプレイヤーが、チェックポイントを通過できなければ、勝負が決まる。	レース前に設定した時間だけ、どちらかのプレイヤーのスタートを遅らせることができる。このハンデは初級では1～10秒、他のコースでは1～15秒の間で任意に設定することができる。	このモードは、その名のとおり、対戦中に後ろを走るマシンのスピードが上がるようになる。これは後ろを走るプレイヤーへの救済処置なので、前にでれば従来のマシンの性能に戻るぞ。

ニューコースのポイント攻略

「サーキットエディション」になって新たに追加された2つのコース、「ナショナルパークスピードウェイ」と「デザートシティ」をワンポイント攻略していくぞ。タイム短縮に役立ててほしい。

National Park Speedway（ナショナル パーク スピードウェイ）

「ナショナルパークスピードウェイ」の難易度は初級と中級の間。ほとんどアクセル全開で走行することが可能だ。難関となるのは、最初にして最後のヘアピンカーブ。このコーナーをいかにミスなく抜けることができるかが一番の課題となる。

全長2975M　（6周）
目標ラップタイム　34"00
目標トータルタイム 3'30"00

❶クランク～S字コーナー

クランク手前では、右側の芝生に乗る感じで走行。壁が切れたところで、少しハンドルを切って抜ける。そのまま右側に寄りS字に備える。

❷ヘアピンカーブ

コーナー手前の短い直線で2速までおとして十分に減速。そして180km/h～220km/hでドリフトを開始。半分程度曲らせた後、カウンターを当てて脱出。

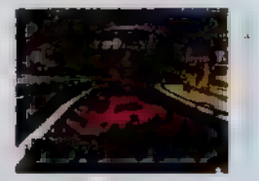
DESERT CITY（デザートシティ）

「デザートシティ」は距離こそ短いものの、つねにドリフト走行が必要とされるタイトなコーナーが連続してある。さらに、道幅が狭く両サイドが壁やダートに囲まれているので、多大な集中力が要求される、非常に難しいコースだ。

全長3444M　（4周）
目標ラップタイム　45"90
目標トータルタイム 3'10"00

❶第1コーナー

コーナーにさしかかったら、3速におとす。ドリフト走行でコーナーに進入し、正面の壁が見えたら、イン側に寄りながらカウンターを当てるようにする。



❷直角カーブ

コーナー手前ではギリギリまで右側に寄る。そして2速までおとして内側の角に突っ込むつもりでドリフトすれば、車が壁をすり抜ける感じで通過するぞ。

VALUABLE CD JACKET

同級生2

どうきゅうせい

発売日	未定
発売元	NEC インターチャネル
開発元	NEC インターチャネル
価格、税別	未定
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
CD-ROM枚数	2枚
複数プレイ	人中
対応周辺機器等	...
セーブ方式	CD-ROM数本分 プレイヤーデータ
コンバージョン等	なし
現在の開発状況	順調に開発中

オリジナルシーンが追加されるサターン版『同級生2』。今回は竹井正樹氏によるオリジナルシーンの原画を、カレンダー仕様にしてみました♡

Point Guidance

先練されたシナリオと竹井正樹氏の描く魅力的なキャラクタで、パソコンソフトとしては驚異的なヒットとなった恋愛アドベンチャーの移植作。パソコン版で番外編として通信発売されている「卒業生」も同時収録される。

プレイヤーは主人公「竜之介」となり、高校生活最後の冬休みという限られた期間内に、15人のヒロインたちとさまざまな恋愛を繰り広げていくのだ。

VALUABLE CD JACKET

同級生2

どうきゅうせい

サターン版の特徴は？

サターン版『同級生2』はパソコン版に比べて、特に演出面が大幅に強化されている。主な特徴について詳しく紹介しよう。

オープニングには、オリジナルアニメーションが挿入される。制作を手掛けるのはOVA版『同級生』シリーズのスタッフ。ハイクオリティな映像が期待できそう。

パソコン版をクリアしたユーザーのみに通信販売されている『卒業生』を収録。他機種版にはない、サターン版だけの特典だ。プレイヤーはもう1人の主人公「三四郎」となって、別のシナリオを体験できるぞ。もちろん『同級生2』のキャラも登場！

パソコン版のシーンに加えて、新たにオリジナルのシーンを大幅追加。グラフィックは、もちろん高解像度モードを使用。

アフレコに200時間以上を費やし、ほぼ全てのセリフを音声化している。気になるキャスティングは次のように決まったぞ。

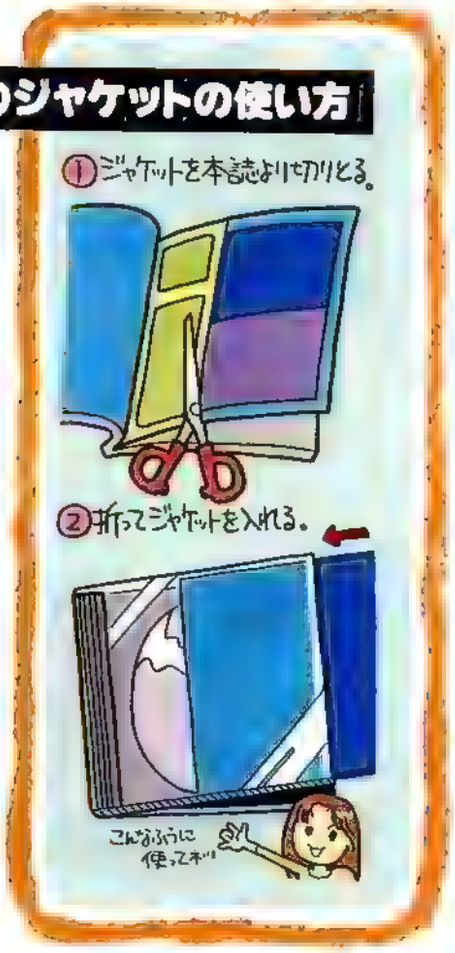
CASTING

鳴沢 唯…松下 美由紀	安田 愛美…山田 美穂
鳴沢 美佐子…田中 敦子	田中 美沙…こおろぎさとみ
永島 久美子…かないみか	ひかり……石井 眞子
永島 佐和子…滝沢 久美子	尻 あきら…石井 康嗣
杉本 桜子…深雪 さなえ	西園寺 有友…緑川 光
水野 友美…矢島 晶子	天道 新弥嫌…藤原 啓治
篠原 いずみ…折笠 愛	長岡 芳樹…千葉 一伸
関島 可憐…高田 由美	彩り野 ポン子…山崎 和佳奈
都築 こずえ…吉田 古奈美	竜之介の父……麗波 圭一
片桐 美鈴…勝生 真沙子	竜二……細井 治
南川 洋子…中村 尚子	カエルおやぢ…西村 知道
加藤 みのり…浅田 葉子	豪源……岡 和夫
野々村 美里…水沢 渡	榊原 みゆき……未決定

VALUABLE CD JACKET

発売日	6月24日
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
価格（税別）	6800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	33ブレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	30%

3人の美少女をトップアイドルに育てるシミュレーション。サターン版だけのオリジナル要素が盛りだくさんで、パワーアップして移植されている。



数あるサターン版オリジナル要素の中から、新たに追加されたアイドルたちの新曲10曲の歌詞をCDジャケットに掲載。お気に入りのアイドルの歌詞を覚えて、ゲーム中に一緒に歌おう。

サターン版で追加された10曲の歌詞全集

アイドルという職業には欠かすことができない持ち歌が、サターン版ではライバルも含め全員に1曲ずつ追加された。下の3曲は主人公3人のそれぞれの新曲の歌詞である。

その新曲10曲のうち、3人組のそれぞれの曲はアイドル新人賞を取ったとき、ライバルの曲はアイドル大賞を取ったときに聴ける。3人組の場合はある条件で1人が選出される。

伊東　亜紀（声・宮永　みーな）

「新しい風に吹かれて」
作詞　大塚　十恵子
曲　編曲　坂本　志崇

藤村　さおり（声・笠原　弘子）

「セレスト
星空を見上げて」
作詞　大森　美智代
曲　編曲　佐藤　剛

田中　久美（声・かない　みか）

「すーとこの思い
消さないで」
作詞　大塚　十恵子
曲　編曲　坂本　志崇

VALUABLE CD JACKET

ラブライブ！ 2nd Season

アイドルたちの歌を聞こう

アイドルたちの歌声を聴くことができる場面というのは、けっこう限られている。CDジャケットで歌詞を掲載しているサターン版追加曲で、3人組の曲はアイドル新人賞で、ライバルの曲はアイドル大賞で聴けるぞ。他機種版でも聴けたその他の曲は下で紹介する場面で聴ける。

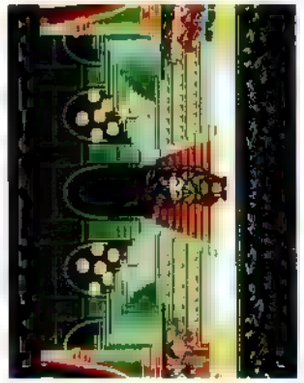
オープニング

オープニングで流れている曲は3人組が一緒に歌う「ヴィーナスの誕生」という曲。オープニングで流れていることから、3人組のデビュー曲と考えてもいいのでは。元気な感じの曲である。

●サターン版オリジナルのアニメ集つて曲かかれる

アイドル新人賞・大賞

新曲以外のそれぞれの持ち歌（デビュー曲？）は、3人組の場合はアイドル大賞を取ったとき、ライバルの曲はアイドル新人賞を取ったキャラの曲を聴くことができるぞ。



●ここまできてライバルの歌を聴くのはイヤだよなあ

エンディング

グッドエンディングを迎えることができると、「トライアングル・マジック」という3人が一緒に歌う曲を聴くことができる。これを聴くことができた人は必ず感動にひたることになるだろう。

7人のライバルたちにもそれぞれ新曲が

ライバル7人の新曲の歌詞を一挙に公開するぞ。ライバル全員に新たに曲を書き下ろすとは、力の入れようがよくうかがえる。これはぜひ新曲の歌詞を覚えねば。

成沢　みかん(声・三石 琴乃)

「ねえ.. うけとめて」

作詞 濱田 智之 作曲 妻木 隆 編曲 坂本 志崇

きらめく様な午後には
さわめく街角
恋してるから？
すれ違う人達
みんな幸せそうね
あなたは需知らぬい で
人混みまぎれ
流れくるラブ・ソング
取り残されたけど
涙見せやしないから
いつからか わかって
この時を
友達じゃいたくない
切なくて立きたくなるのよ
しは
ねえどうしてこんなに
見 ぜ しあなた気付けな の
Catch Me 私伝えたい
ust catch my heart
愛さとめてしから
Can't you see my love?

人な気持ち なるの
よしめてなのよ
せ つなくて あ れる想いを
ねえ うけとめて

眠れぬ 人な夜には
ひとりでロマンス
躁 そ moon girl
暖かく一つ入て調気
写えてくれ ね
いまでも 信じ い 永遠を
友達じゃいられない
事見てる同じ道歩く 二人を
ねえどうしてこんな
好きなのにあなた気付かないの
ねえどうしてこんな
見つけてもあなた気付かな の
Hold Me 私届けた
Hold on my love
ときめい いしから
Can't you hear my heart?

鈴　麗(声・皆口 裕子)

「Feel The Dream」

作詞 濱田 智之 作曲 佐藤 眞一郎 編曲 坂本 志崇

眠れない夜 そっとつつみだす
雨の音に気付いたなら
忘れかけてた 夢想い出して
ねむさ い できた
あのときめきを
一なきかけ
手と手を離さないで
今 信じあえて しを
歩き出すの 見守 て
どんなつらい時も
ずっと 側いて
見つめていて
あの想い胸 感じています
まっすぐ 追いかけ
時を超えて
振り返ることは 出来ないけど
信じたい 誰もか
輝やけるど つまでも
明日への光 闇の中続いて

くじけそうな
立ち くなりそな夜
そう つつみんでね 優しく
と いても 忘れない
きっとわかっている
あの 笑顔だけ 見つめていて
あの夢の中で 感じていた
ま すぐに 探してた
夢の行方
もう戻る とは 出来ないけど
信じてる 誰もか
輝やけると つまでも
あの想い胸 感じています
ま すぐに 追いかけ
時を超えて
振り返ることは 出来ないけど
信じたい 誰もう
輝やけると つまでも

楠　忍(声・天野 由梨)

「Faded Love」

作詞 大森 美智代 曲／編曲 佐藤 剛

しoveー 他の誰かに
し 移してみせる
切なさ 時間を
ナイ 癒すだけね
いつも そ 自分を飾るだけ
幸せかけや 守るだけの
眠る気持ち隠す スレイ
忘れてしまうなんて
あなた は できないわ
あの日 あの時
無くした時間の中で 求めあう
あなたの気持ちなんて
特別な恋じゃない
戻りたい 戻れない ウソ

Touch 今の私 見せる
強がる言葉
素直 変える
そう 本気な て
ナイの すれ違った 女 は
なれないわ
語りかけて
涙 今第一なるいう
イタミを消すための 誰うる

信じる事
原 ため息 想い出の中
切なう やるせない
あなたの 気持ちなんて
特別な恋じゃない
戻りたい 戻れない ウソ

小暮　由佳(声・日高 のり子)

「笑顔にゆれた季節」

作詞 大塚 千恵子 曲／編曲 坂本 志崇

雨上がりの舗道を一人歩く
時が 光れていくの
ノ過 しあの日
遠い約束今でも忘れない
笑顔 ゆれ 季節
今も輝いている 胸の奥で
オレンジ色した夕陽か
ナイの想い出照らしてる

誕生日 買 た時計はまた
時を刻んでるけれど
でもね ふとした時に
思い出してる

瞳に映る影
の広い空の
あなた選んだ と
そう悔やんでない
傷 いた記憶さえ
今ならは
優しさに変えてゆける
アルバムの写真の中
あの場のまま笑ってる
笑顔 ゆれた季節
今も輝いている 胸の奥で
オレンジ色した水陽が
ったりの想い出照らしてる

柿崎　涼子(声・佐久間 レイ)

「OH! Darling」

作詞 大塚 千恵子 曲／編曲 幡手 康隆

灰色に染まってく
街並みに息がつまりそう
I'm BAD feeling
途切れない人混み
流されて過ぎてく日々を
ただ見送ってた
捜し求めてるものが
何かさえ見えないまま
不安抱いていた
OH DARLING
君に会ってから
変れていた時が 目を覚まして
鼓動に変わる
OH DARLING
君に会うために
少し遠回りをしたけれども
傷ついたけど 今ない
優しさ伝えられる

都会の空は狭く
星さえもうまく見えないけど
We gonna Dream ng
人は誰も悲しみを
胸の奥にしまい込んで
笑顔見せ続ける
愛の言葉は語れないけど
誰かも遠くを
分かってあげられる
OH DARLING
君に会ってから

退屈な毎日が
少し少しずつ変わっていく
OH DARLING
君に会うまでは
いくつも過ちを重ねたけど
夢をみつめていること
君が教えてくれた
Fuuu Fuuu FuLaLaLa
Please tell me what kind of
world we face
when we we get there
OH DARLING
君に会ってから
変れていた時が 目を覚まして
鼓動に変わる
OH DARLING
君に会うために
少し遠回りをしたけれども
Wow Wow
OH DARLING
君に会ってから
退屈な毎日が
少し少しずつ変わってく
OH DARLING
君に会うまでは
いくつも過ちを重ねたけど
夢をみつめている
君が教えてくれた
LA LA LA

本田　みすず(声・川村 万梨阿)

「さよならは言えない」

作詞／曲 濱田 智之 編曲 佐藤 剛

突然の笑顔は
優しくてせつなくて
私 ほほえみを 必すの
明日 あした から一人は
別の道歩くけど
少し さみしいの 今は
悲しみの涙なら
ひとりで泣すけど
覚えていても見つめてる
きっと きっと
さよならは言えない
抱きしめて
あの夏の日をも 度
二人て 描いて
明日を忘れないで
ときめきは
もう取り戻せないけど
信じていつまでも
m n ove with you

移りゆく季節は
町並み変えて行くけど
今は ひとりきり 見つめ

思い出もいつの日か
傷み癒すけど
忘れないで私見届ける
ずっと ずっと
さよならは言えない
抱きしめて あの輝きをも一度
一人て 感じ
愛を信じていの
ときめきは
もう取 戻せないけど
おぼえていて欲しい
I'm in ove with you
あの愛に また逢い会う時には
笑わらぬ て
一人感じないの
抱きしめて
あの夏の日をも 度
一人て 描いて
明日を忘れないて
ときめきは
もう取り戻せないけど
信じていつまでも
m n ove with you

綾瀬　未緒(声・島本 須美)

「未恋酒」

作詞 大塚 千恵子 曲 編曲 徳永 恵一

残された思いだけの
朝 て て
どんなに悔やんでみても
あなた帰らない

雨の降る夜 ひとり震えて
涙す夢も 報われぬ
かすれた声であなた
別れ告げたけど
優しい人と私
今でも信じてるわ
誰かを とえ愛したとしても
しせつないしせつない
ひとつ ナイ消える灯 未恋酒

あれは 年前の寒い冬
て
別れかつ来ると
分か ていたの
風かさわう風もう を

抱きしめています
叶わぬ夢と知っているけれど
あなた愛しい あなた愛しい
酔 て今夜 忘れたいの
未恋酒
優しい人と私
今でも信じてるわ
誰かを とえ愛したとしても
しせつないしせつない
ひとつ ナイ消える灯 未恋酒

VALUABLE CD JACKET

ラングリッサーIII

発売日	発売中(96年 0月18日
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)
開発元	日本コンピュータシステム メサイヤ
価格(税別)	6,400円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	枚
複数プレイ	人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	ゴールドプレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

主人公の基本能力は、ゲームスタート時に出題される設問へどう答えるかで決まる。最高のキャラを作るべく、設問の内容を一挙公開してみたぞ。

Point Guidance

メガドライブ、PCエンジン、PC-FX、SFCで、合計5作品発売されたシミュレーションRPGの最新作。前作までとの大きな違いは、戦闘システム。各部隊ごとに指揮官と傭兵を割り振って戦闘に突入するのは同じだが、本作からは、従来まであったターン制を廃止。その代わり戦闘時には、あらかじめ部隊の進行ルートを設定しておき、同時に移動・戦闘を処理する方式が採用されている。さらに戦闘シーンには3D視点が採用され、戦場を駆け巡るかのごとくダイナミックな視点で戦闘の模様が中継されるようになった。

○収録されているシナリオは30以上

VALUABLE CD JACKET

ウルテク

～シナリオセレクト～

シナリオを一つ以上クリアしてセーブ。作戦準備時や出撃中にロードを選択し、ファイルセレクト画面でシナリオデータにカーソルを合わせて、右、X、左、Y、Aの順にボタンを押す。このとき効果音が鳴ると入力成功。方向ボタンでシナリオを選択、カーソルを動かしてCボタンを押すと、カーソルを合わせていたデータのレベルのままで、選択したシナリオからゲームを開始できる。なお、これを行うと通常どおりゲームが進行しなくなることもあるので注意！

～MPが減らない?～

作戦準備中にオーブ系アイテムを装備。魔法か召喚を使い、装備前の最大MPの半分未満までMPを減らす。その後、装備アイテムをはずして、MPの現在値が9以下であればOK。いくら魔法を使ってもMPが減らなくなる。なお、エンシェルリングを使っても、このウルテクは使えるが、その場合はMPを9以下まで減らすこと。

～声優おまけメッセージ～

まずはゲームをクリアさせる。クリア後、スタッフロールが流れた後で出る「The end」のグラフィックが「To be continue～」と表示されたら、そのまま3分間待つ。すると声優のおまけメッセージを聞くことができる。

～オート配置～

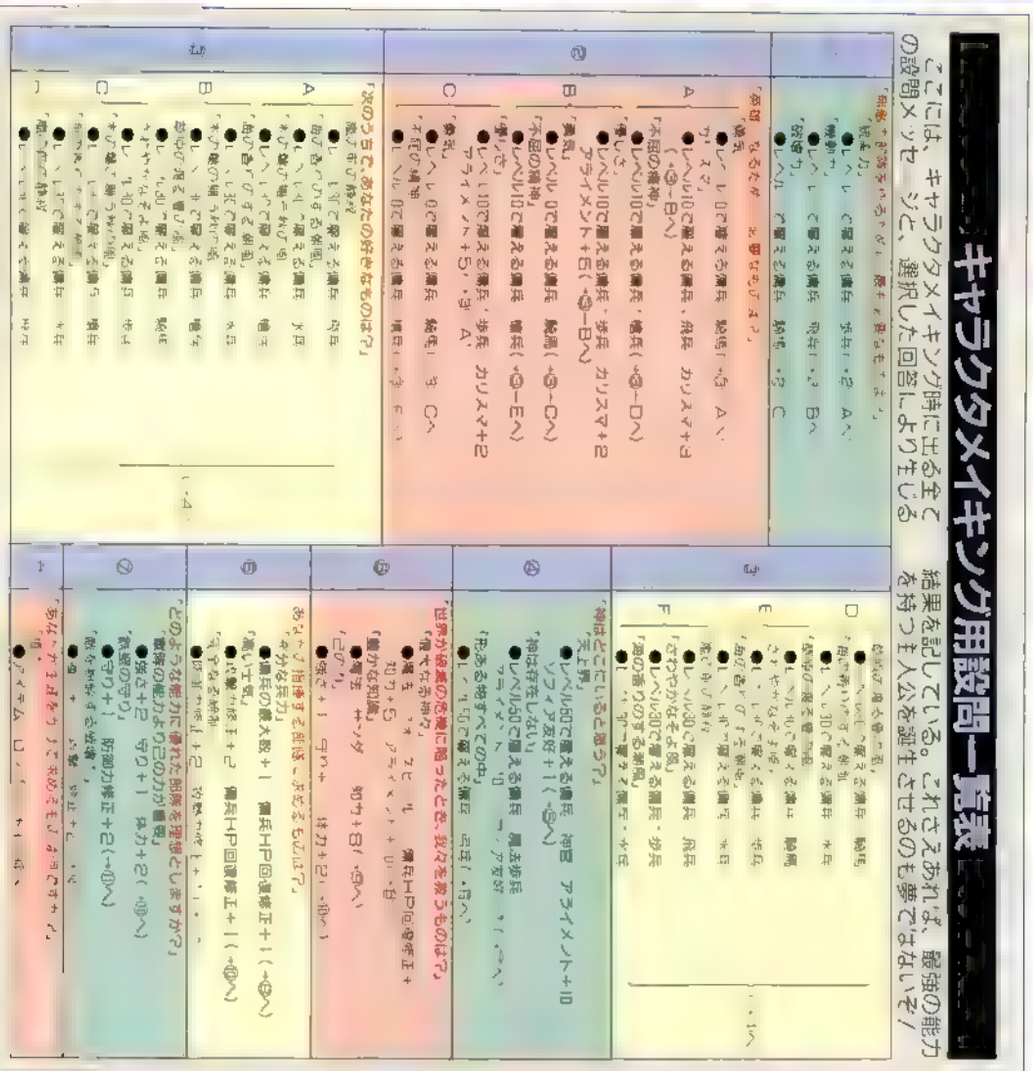
マップ配置画面のときにコマンドを選択し、さらに指揮官を選ぶ。このときにX、Y、Zを同時に押そう。そうすれば、すべての指揮官が自動的に配置される。面倒な手間が省けて便利だぞ。

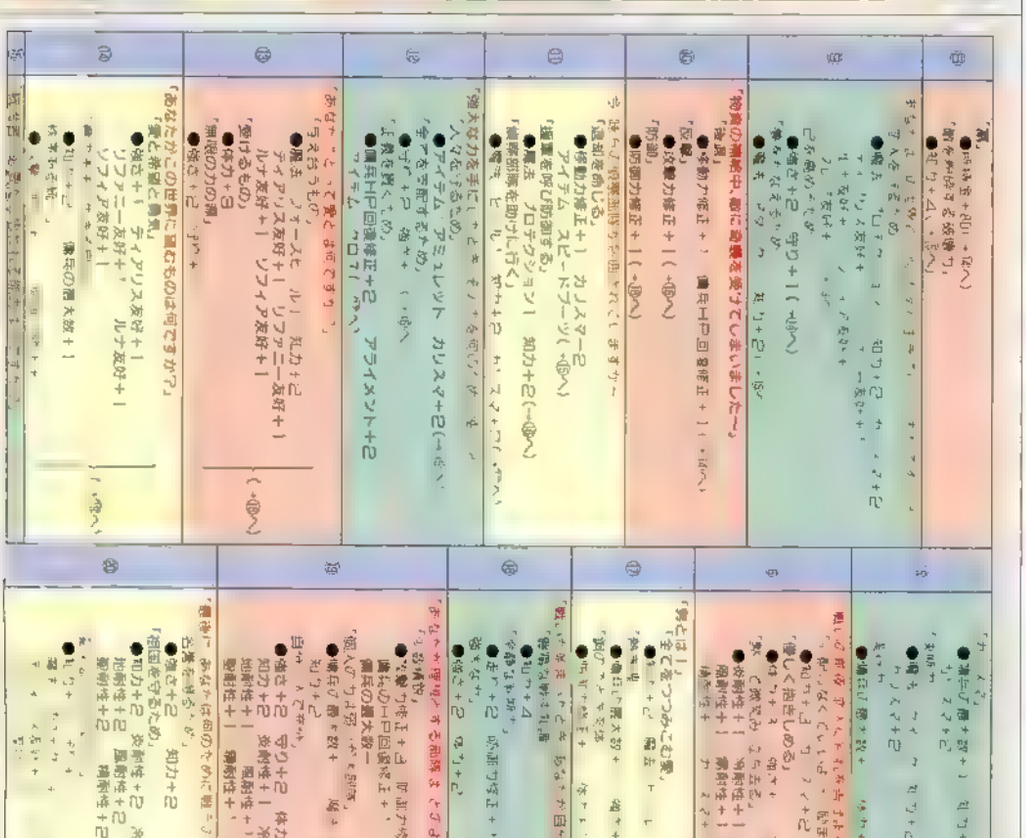
～サウンドテスト～

タイトル画面でZ、A、Y、左、X、右、Cの順にボタンを押す。そうすると、ゲーム中のBGMや効果音を聴くことができるサウンドテストを楽しめるようになる。

～ムービー4分割～

2P側にパッドを接続してゲーム開始。メサイヤのロゴが表示された後、ロゴが消える瞬間に2P側パッドのスタートボタンを高速連打する。成功したらオープニングムービーが1／4サイズで流れる。





ときめきメモリアル
forever with you

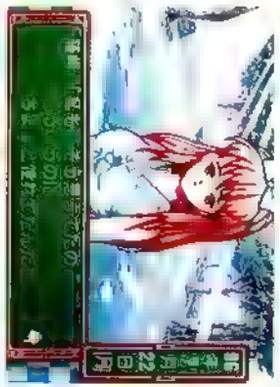
「いくらプレイしても、意中の女の子が登場しないよ～」とお困りの方のために、女の子の出現データを紹介。簡単な攻略もついている保存版だぞ。

発売日	発売中 平成7年7月9日
発売元	[illegible]
開発元	[illegible]
価格（税別）	[illegible]
ジャンル	[illegible]
対象年齢	[illegible]
CD-ROM枚数	[illegible]
種類・プレイ人数	[illegible]
対応周辺機器等	[illegible]
バックアップメモリー	[illegible]
コンティニュー機能	[illegible]
現在の開発状況	[illegible]

Point Guidance

プレイヤーは私立ときめき高校に入学した主人公となり、卒業までの高校生活をおくっていく。ゲームの目的は、個性あふれる11人の女の子たちと素敵な思い出を作っていくこと。卒業の日、意中の女の子に愛を告白されれば、見事ハッピーエンドとなるのだ。

○ゲーム画面。はたして主人公はどんな学園生活をおくっているのか。ときメモの魅力がまるごと詰まっているぞ。



○予約の他にも、いろんなタイプの女の子が描いてあるのが、ときメモの魅力だね。

彼女を中心に世界は回る？ 鏡 魅羅

性格分析：自分の美しさに見合う男が好き

鏡は性格だけでなく、出現条件もシビアな女の子で、必要な容姿のパラメータが高めに設定されている。容姿はおしゃれコマンドを実行すると大幅に上昇するので、平日にひたすらおしゃれコマンドを実行すれば、学校の廊下で会うことができる。なお、彼女は帰宅部でクラブには入っていない。

魅羅が喜ぶ誕生日プレゼント	
1年目	金の髪飾り
2年目	銀の指輪
3年目	プラチナのクロス

出現条件
●容姿のパラメータが○以上、詩織と優美以外に2人以上女の子が登場しているときは126以上のとき、平日におしゃれコマンドを実行する。

攻略 容姿は必須条件

彼女をターゲットにする場合、1にも2にも容姿が必要。それ以外にも、芸術や雑学もある程度求められる。平日のおしゃれコマンドと休日の芸術学習を基本にしよう。平日に芸術学習をすると片桐が登場するので注意が必要。

動物大好き空想少女 美樹原愛

性格分析：おとなしいが、ホラーには目がない？

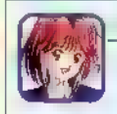
美樹原も出現のしかたが特殊だ。主人公が学校行事や部活で活躍すると、女の子全員のときめき度が上がる。美樹原の場合、このときめき度が一定値を超えると、クリスマスパーティかバレンタインデートに出会えるのだ。クリスマスパーティに登場するかはランダムで決定。

愛が喜ぶ誕生日プレゼント	
1年目	登場していない
2年目	子猫のぬいぐるみ
3年目	うさぎのぬいぐるみ

出現条件
●主人公が体育祭や試験、部活の練習試合などで好成績を残し、美樹原のときめき度が一定以上になったとき、2年目以降のクリスマスパーティかバレンタインデートで出会う。

攻略 何回デートできるか？

美樹原ねらいに必要なパラメータは、それほど高くなくても大丈夫。むしろ登場時間の遅い彼女と何回デートできるかがカギ。傷つきやすい性格なので、多少のワガママや意見の食い違いなどは大目に見て、寛大な態度を。



流行もの大好きのミーハー娘 朝日奈夕子

性格分析：とにかく新しいモノ好き

朝日奈は雑学パラメータが36、56、76になったとき、それぞれ主人公の前に現れるが、ここでは電話番号を知ることはできない。その後、雑学の数値が91以上になったときに、平日に遊びコマンドを実行すると晴れて好雄から紹介をうけることになるのだ。朝日奈も帰宅部なのでとにかく部活に入るのも時間の無駄。遊ぼう。

夕子が喜ぶ誕生日プレゼント	
1年目	ヨーグルトきのこ
2年目	スノーボード
3年目	限定フィギュア電話

出現条件
●雑学のパラメータが91以上のとき、平日に遊びコマンドを実行する。

攻略 流行に敏感になれ

朝日奈がお目当てなら学問は必要ない。平日は遊びコマンドをフル活用させて雑学と容姿のパラメータを上げ、休日はデートと休養にあてよう。またファッションの話題など、流行に敏感なことをアピールすればバッチリ。

好雄の妹は主人公に夢中？ 早乙女優美

性格分析：幼いが、子供扱いされるのを嫌う

優美は主人公が2年生になった4月4日に必ず登場する。どんなに女の子を絞ったとしても、詩織と優美だけは登場することになる。好雄の妹なので電話番号は知っている。だが誕生日プレゼントをあげるためには、好雄から情報を得て、誕生日が5月16日だと知る必要がでてくるのだ。優美の登場後、間がないので早めに聞いておく。

優美が喜ぶ誕生日プレゼント	
1年目	登場していない
2年目	チビピンクの変身セット
3年目	限定ピンクトレーナー大全

出現条件
●2年目の4月4日に必ず登場する。

攻略 頼れるお兄ちゃんになれ

優美のタイプは、スポーツ好き主人公。最初から主人公に対し好感を持っているので、すぐにときめき状態になる。それをいかにキープできるかが問題。スポーツができれば、ときめき度はより上昇する。優美と同じバスケ部に入ろう。

ときめきメモリアル forever with you

プレミアム その1

平日コマンド画面で、部屋にある電話にカーソルを合わせて下の表のとおりにボタンを押すと、パッドで直接電話をかけることができるのだ。ちなみに館林見晴と早乙女優美以外の女の子は、好雄から番号を聞かないと電話をかけることはできないぞ。

藤崎	CBA-BCAC	藤	AAC-CBBA
如月	BBA-CACB	朝日奈	CAC-BACA
組緒	AAA-CCBC	葉橋原	CBA-ABCC
片桐	ABC-BCBC	早乙女	CCC-AABC
虹野	ABC-AABB	伊集院	CAB-CABC
古式	CCC-BAAB	館林	CCA-BBCA
清川	ABB-CBAB		

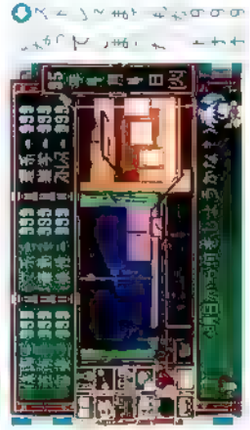
プレミアム その2

番長戦、もしくは修学旅行の戦闘シーンになったら、スタートを押してポーズをかける。ここでB、B、B、C、B、B、B、B、C、A、A、の順に入力してからポーズを解除すると自分のHPがいきなり5730になる。同じようにA、A、A、B、B、B、C、C、C、BでHPが1に変化する。

○れて大切な彼女をすりぬけるが、ノ

プレミアム その3

初期ステータスが変化するウルテクを紹介。まず、すべての女の子をクリアしたアルバムでゲームを開始する。このとき名字を「↑↑↑」、名前を「←→←→×」と入力。すると、全ステータスが999でプレイできるようになるのだ。



○スタートまもなくの○○○

VALUABLE CD JACKET

ストリートファイターZERO2

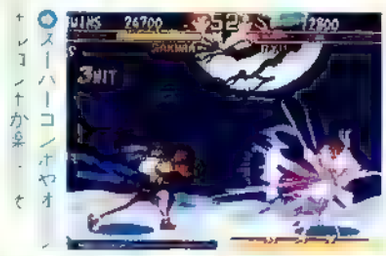
発売日	発売中 96年9月14日
発売元	カプコン
開発元	カプコン
価格、税別	5800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	8ブロックまで
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

対戦格闘ゲームの元祖ともいえる『ストリートファイター』シリーズの9作目。ここでは隠れキャラクタの使用コマンドと、オリジナルコンボを紹介。

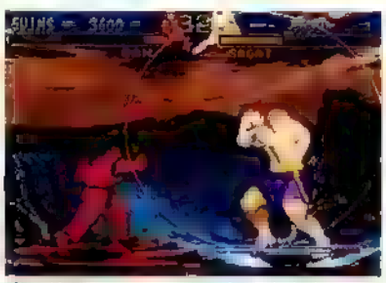
Point Guidance

ZERO2バージョン

本作では「オリジナルコンボ」という新システムが導入され、連続技の幅が広がった。また5人の新キャラクタが加わり、選択できる人数も18人となった。細かいところではZEROカウンター、ZEROコンボ、ダウン回避技などが前作から変更されている。



スーパーコンボやオレンジャカ泉・・・と



オリジナルコンボが勝敗を左右する

GEN 元

元はしゃがみ強キック→逆瀧が即死も可能。忌流のしゃがみ弱キック後は追い打ちが入る。

ROLENT ロレント

ロレントはしゃがみ強キック→ハイジャンプ強キックが超威力。通常技キャンセルOCが…。

SODOM ソドム

ソドムは立ち中キック→中のジゴクスクレイプにつなぎ、OC終了後にしゃがみ強パンチ→ダイキョウバ・ニングを出そう。難しいが強力。

DHALSIM ダルシム

ダルシムはしゃがみ強キック→強のヨガブラスト。

DAN ダン

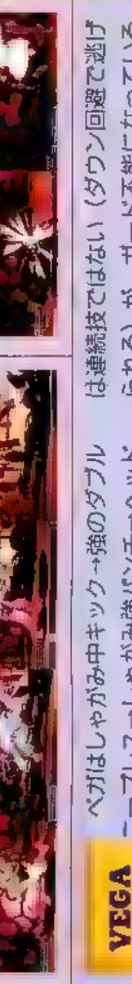
ダンはしゃがみ強キック→強の断空脚（1回）→弱の晃龍拳（2回）→強の断空脚がベスト。このOCはレベル3だが、体力を7割近く奪う。

GOUKI 豪鬼

豪鬼はしゃがみ中キック→強の灼熱波動拳がよい。

VEGA ベガ

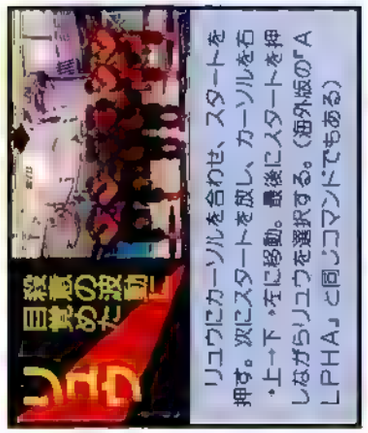
ベガはしゃがみ中キック→強のダブルニープレス→しゃがみ強パンチ→ヘッドプレスがよい。最後のしゃがみ強キックは連続技ではない（ダウン回避で逃げられる）が、ガード不能になっている。実はZEROカウンターもガード不能。



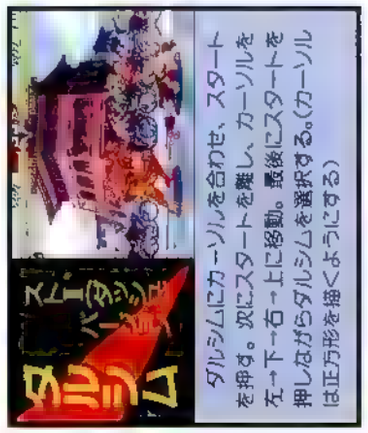
裏技コマンド

「ストリートファイターZERO2」には、はじめから選べる18人以外に、4人の隠れキャラクタが存在する。ここでは彼らの使用コマンドを一挙公開するぞ。

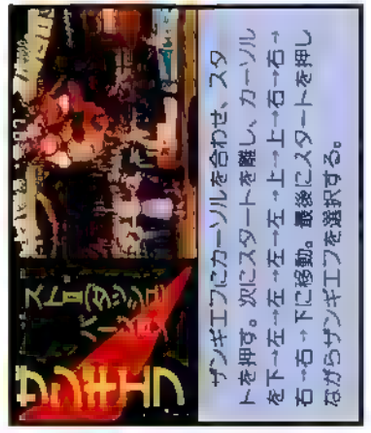
豪鬼にカーソルを合わせ、スタートを押す。次にスタートを離し、カーソルを下→下→右→下→下→下→左→下に移動。最後にスタートを押しながら豪鬼を選択する。（Xを描くようにする）



リュウにカーソルを合わせ、スタートを押す。次にスタートを放し、カーソルを右→上→下→左に移動。最後にスタートを押しながらリュウを選択する。（海外版の「ALPHA」と同じコマンドでもある）



ダルシムにカーソルを合わせ、スタートを押す。次にスタートを離し、カーソルを左→下→右→上に移動。最後にスタートを押しながらダルシムを選択する。（カーソルは正方形を描くようにする）



ザンギエフにカーソルを合わせ、スタートを押す。次にスタートを離し、カーソルを左→左→左→上→上→右→右→右→下に移動。最後にスタートを押しながらザンギエフを選択する。

18人のキャラクタのおすすめオリジナルコンボ

オリジナルコンボとは？

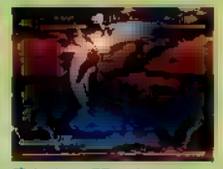
オリジナルコンボ（以下OC）とは自分で技を自由に組み合わせて好きなコンボが作れるというもの。OCの特徴として、発動した瞬間が全身無敵、空中連続ヒットが可能などがある。なお下に紹介するOCは、2番目につないだ技を数回当て、最後の技を出そう。

●レベル1のスーパーコンボの威力は少ない

●OCならこんなにダメージを与えられる

オリジナルコンボ活用法

OCの有効な使い方は写真のほかにも、相手の攻撃のスキや、ジャンプ攻撃からの連続技にしたり、移動手段などにも使える。



●無敵時間を利用すれば対空技も抜けられる

●飛び道具抜けは重要だ

●飛び道具連発でバリア

RYU リュウ

リュウはしゃがみ強キック→弱の竜巻旋風脚→強の昇龍拳をレベル3で使えば6割は減る。

KEN ケン

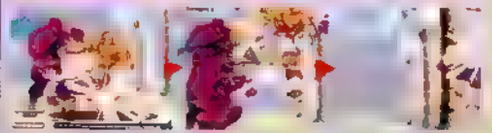
ケンはしゃがみ中キック→強の竜巻旋風脚につなぎ、OC終了後すぐに強の昇龍拳をつなぐ。

CHUN-LI 春麗

春麗はしゃがみ強キック→強の百烈脚→強の天昇脚がベスト。レベル1でも4割は減らせる。

SAGAT サガット

サガットはしゃがみ強キック→強のタイガークラッシュ→強のタイガーブロウが強力。



GUY ガイ

ガイはしゃがみ中キック→強の崩山斗→強の武神旋風脚が安定したダメージを与えられる。

ADON アドン

アドンはしゃがみ強キック→弱のジャガーキック→強のライジングジャガーが簡単で強力。

ZANGIEF ザンギエフ

ザンギエフは立ち中キック→強のバニシングフラット→スクリューパイルドライバーが強力。

NASH ナッシュ

ナッシュはしゃがみ強キック→強のサマーソルトがよい。クロスファイアブリッツ後は…。

ROSE ローズ

ローズはしゃがみ強キック→強のソウルスパイラル→ソウルスルーでけっこう減らせる。

SAKURA さくら

さくらはしゃがみ強キック→中の春風脚→強の咲桜拳がよいが、威力は意外と低い。

BIRDIE バーディー

バーディーはしゃがみ強キック→立ち強キック→ブルホーン（ファイナル）が威力が高い。

ZERO2 はみだし情報

トレーニングモードのキャラ選択画面で、Lボタンを押しながらキャラを決定するとオリジナルコンボが永久に続く。また、Rボタンとスタートボタンを押しながらだと、ザコがまったく動かなくなる。こちらはアーケードモードでも可。

VALUABLE CD JACKET

闘神伝 ゾエ
Ultimate Revenge Attack

発売日	[illegible]
発売元	タカラ
開発元	未発表
価格(税別)	5800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	4才以上
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時プレイ
対応周辺機器等	メモリーカード
セーブ/ロード	○
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	発売中

格闘ゲームには珍しく、数多くの裏技が存在する『闘神伝URA』。隠しキャラや闘神奥義コマンドを始めとした、役に立つ裏技をすべて公開だ。

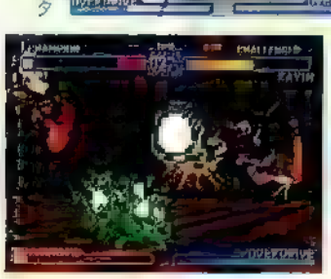
Point Guidance

サターンオリジナルシナリオ

元はプレイステーションのタイトルになる「闘神伝」。しかし本作は、プレイステーション版とは異なる設定、サターンオリジナルのシナリオを持つ、新たなシリーズとして制作された。

戦闘システムを継承しつつも、オリジナルキャラクタ、隠し要素の追加で、さらに奥の深い作品に仕上げている。また、個性的なキャラも特徴の一つ。

○個性あふれるキャラクタが、武器を手に闘う



○派手な演出に圧倒される必殺技も、SF作品の特徴

オプション内容

- 見えない壁ができる
- 対戦でのカラーリングが同色になる
- エフェクトが拡大する
- 勝ちポーズ時にゲージを消す
- BGMがランダムになる
- いつさいのダメージを受けなくなる
- 勝ちムービーがなくなる
- エフェクトが全部半透明になる
- 画面内にメテオが行き交う
- エンディングを省略できる
- 1P GAMEの対戦相手固定
- 経過タイムが表示される
- 体ガスリップする
- フルスクリーンになりウケージがなくなる

○設定次第で、こんなに派手にすることも

タイトル画面のPRESS STARTと表示されているときに、ABZXYC、AZCXBY、AYCXBZ、ABBCCC、AXBYCZLR、AXYZCBと順に入力をする。その後、OPTIONにカーソルを合わせ、Rを押しながらSTARTを押せば、URAオプションに入れるようになる。これで、右記の項目を自由に設定することができる。

ここでは、画面上部に現れたヒントを元に闘っていく、一風変わった戦闘を体験できる。

○試合時間がかかりすぎたり、しかもしステータスが減ったりの物はメテオにはじめ設定があるが、当然メテ

○メッセージは体力ゲージの上に表示される。このヒントを元に闘わなければ勝つことはできない

まずタイトル画面のPRESS START表示中に、ABZXYCと押し、ボルフと闘神兵を使用可能にする。そして、ABCCCXYZZZと続けて入力、RとYを押しながらIP GAMEを選択すると、URAモードになる。

VALUABLE CD JACKET

タイトル画面

PRESS STARTと表示された画面で、ABBCCCと順に入力すると、タイトルロゴの出現方法が2種類に増える。また同様の場面で、AXBYCZLRと入力、十字キーと各ボタンを押すことで背景を自由に動かせるようになる。

○タイトルロゴが2種類の中からランダムで現れるようになる。

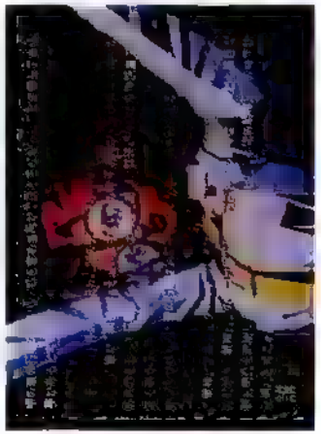
キャラクタセレクト画面

各キャラクタには、コスチュームのカラーリングが4色用意されており、X、Y、A、Bのいずれかを押すことで、自由にカラーリングを選択することができる。

○各キャラクタの、X、Y、Bを記したボタンは、それぞれキャラクタの色を選択するボタンとしても使用できる。Xは青、Yは黄、Bは赤、Aはそれぞれの色を選択するボタンとなっている。

エンディング

ロンロンの報告書表示中に、ABCを同時押しするとメッセージが高速表示になる。また、LとRを押しながら十字キーかXYZを押すことで、エンディング中のCGを拡大・縮小、さらに動かすことができる。

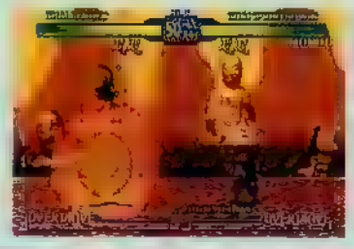


○このように、エンディング中に流れるCGを好きなように拡大・縮小することができる

キャラクタセレクト画面コマンド

タイトル画面でPRESS STARTと表示されているときに、ABZXYCと順に入力するとボルフと闘神兵が使用可能になる。その後、同様の場面でAZCXBYと押せば闘神奥義が一発必殺技ボタンの同時押しで出せるようになる。

また続けて、AYCXBZと入力すればショウとヴァーミリオンを操作キャラクタとして使用することが可能になる。



○難しいコマンドも、裏技を使用することで簡単に繰り出せる。なお、本文中の裏技コマンドは、文中の順番どおりに入力しなければコマンド入力が成立しないので、注意を

闘神奥義コマンド一覧

通常キャラの闘神奥義コマンドは以下のとおり。中には複数奥義を持っているキャラもいる。

エイジ

炎刃修羅破	⇨↓↘⇨↓↘＋強武器

カイン

レインボー・スプラッシュ	⇨↘↓↙⇦⇨↘＋強キック

ソフィア

サラマンダー	↓↘⇨↓↘⇨＋強武器

ラングー

爆熱大自然	↑↗⇨↘↓⇨＋強キック

ホー

怒呼怒呼雲怒呼車	⇨↓↘⇨＋強キック（ひねり弱武器）
雲雨鈴虎	↓↘⇨↓↘⇨＋強キック（ひねり弱武器）
雲雲斑斑雲斑斑	強キック・弱武器・弱キック・強武器＋

モンド

狂力邪紅烈舞	↓↘⇨↓↘⇨↓↘⇨＋強武器

デューク

エンジェルティアーズ	⇨↓↘⇨↓↘⇨↓↘＋強武器

エリス

スターダストナイト	↓↘⇨↓↘⇨↓↘＋強武器

トレーシー

ブルッド・チーク	↓↘⇨↓←↙↓↘＋弱キック
'MC	⇦⇦⇨＋弱キック＋強キック

ロンロン

マジカルボンバー	↓↙⇦↓↙⇦↓↙⇦＋強武器
㊙レインボーボンバー	⇦↓↙⇦↓↙＋強キック

リッパー

ブラズマファング	↓↘⇨↓↘⇨＋強武器

※コマンドはキャラクタが右向きのものです また 秘は隠し技を、究は究極奥技を、極は極悪必殺技を、闘は闘神奥義を表します

隠しキャラクタ必殺技一覧

隠しキャラクタの必殺技はどれも強力なものばかりである。その中でもボルフの瞬時圧殺は、技を出して硬直している5秒以内に相手からの攻撃を受けなければ、即座に相手をノックアウトさせることができるという極悪技である。

SHO ショウ

技名	コマンド
烈空斬	↓↘⇨＋武器
呪精魚	↓↙⇦＋キック
絶滅斬	＋武器
閃光牙	⇩↙⇦＋キック
飛翔斬・改	⇨↓↘＋武器
死昇斬・弐	⇦↓↙＋武器
彗星脚	(空中で)↓↙⇦＋キック
月光扇	↑↓＋キック(空中でも可)
襲撃弾	↘＋キック
㊙地獄極楽門	一発必殺技ボタン同時押し
㊙万鬼猛襲剣	⇨↘↓↙⇦↖↑↗＋強武器
㊙炎魔烈襲砕	⇨↘↓↙⇦↖↑↗＋強キック

VERM ヴァーミリオン

技名	コマンド
メガ・ブーム	↓↙⇦＋武器
武装分け	↓↘⇨↓↘⇨＋武器
㊙ピースメーカー	一発必殺技ボタン同時押し
㊙ラ・ムゲリッパー	↓↙⇦↓↙⇦＋強武器

WOLF ボルフ

技名	コマンド
死滅斬	↓↘⇨＋武器
鬼神斬	↓↙⇦＋武器
迅雷蹴	⇨↓↘＋キック
回転疾風断	⇦↙↓↘⇨↗↑↖＋キック
虚空剣	⇩↘⇨↓↙⇦＋武器
㊙剛拳打落命印	一発必殺技ボタン同時押し
㊙邪龍剣舞	⇦↖↑↗⇨↘↓↙⇦↖↑↗＋強武器
㊙暴・壊滅剣	↓↙⇦↓↙⇦⇨↘↓＋強武器
㊙瞬時圧殺	↓↘⇨↓↘⇨＋強武器

REPLI 闘神兵

技名	コマンド
烈空斬	↓↘⇨＋武器
呪精魚	↓↙⇦＋キック
絶滅斬	↓↙⇦＋武器
閃光牙	↓↙⇦キック
飛翔斬・改	⇨↓↘＋武器
死昇斬・弐	↓↘⇨＋武器
彗星脚	(空中で)↓↙⇦＋キック
月光扇	↑↓＋キック(空中でも可)
襲撃弾	↘＋キック
㊙地獄極楽門	一発必殺技ボタン同時押し
㊙万鬼猛襲剣	⇨↘↓↙⇦↖↑↗＋強武器
㊙炎魔烈襲砕	⇨↘↓↙⇦↖↑↗＋強キック

VALUABLE CD JACKET

ルナ シルバースターストーリー

LUNAR

STAR STORY

発売日	発売中 96年 0月26日
発売元	角川書店 ゲームアーツ
開発元	日本ソートメディア、JAM)
価格(税別)	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
セーブメモリ	29 プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	90%

少年の成長と、愛をテーマにした本格派ファンタジーRPGの『ルナ』。ここでは、隠しアイテムなど、全アイテムの情報を濃縮還元でお送りする。

Point Guidance

1992年6月に発売され好評を博した、メガCDの看板RPGをサターンに移植した作品。2人のオリジナルキャラや、イベントが追加されている。また、随所に挿入されるデモは、アニメとCGを合成したものを新たに使い、さらに物語を盛り上げてくれるのだ。

○手ごわい作りのRPG。キミもアレスたちと冒険に出よう

○人の女の子を助けたいという気持ちが、アレスに世界を救う力を与えてくれる

©STUDIO ALEX／GAME ARTS／角川書店
キャラクター原案・イラスト：窪岡俊之

鍵の掛かった宝箱の場所と、冒険に役立つオプションアイテムリスト

鍵付き宝箱 場所一覧表

地名	場所	地名	場所
ブルグ村	ラムス宅2F	ナバサスの関所	北西の洞窟
ゴートの森	北東の木洞	ナバサスの町	マウス地下へ向かう通路中
時計サイス	西側の家の2F	リバノアの町	西の門の木箱
魔王宮ベルゼ森	ベルの家B1F	フィーの村	入って正面の家の箱
自由都市メルビア	西の3軒並び中央の家	ゴートの森	北西の木の箱
メルビアの地下水路	メルの家から入る	ロートの村	西側の家の箱
試練の遺跡	迷宮の3F		

※鍵の掛かった赤い宝箱は、知の番人ダモンから「尼神の心得」というアイテムをもらってから開けられるようになります。

オプション装備 全30品目リスト一覧表

品名	効果	入手場所	効果
守りの指輪	攻撃ﾍﾟﾝ+10	魔神の扉	悪魔族攻撃力を半減にする。必殺は回避される
水晶のネックレス	精神力+10	守りの神殿	防御力+10
勇気の指輪	HPが毎ターン、9%回復する	試練のネックレス	前魔法力+0
チロのつっぽ	素早さ+10	緑豊の遺跡	すべての属性の魔法攻撃 よる ダメ ごく半減される
フェニックス	麻痺 毒 暗の状態異常を防ぐことができる	白竜の扉	守ってくれるあるきヘワ ープできる
クリアリング	幻化魔封じ、盗品を防ぐことができる	ルナの写真	使用すると写真が見つかる。アレスのみ装備可能
予知の指輪	攻撃力が高まる時を予知することができる	ニアの写真1	使用すると写真が見つかる。ナレンの装備可能
三連リング	すべてのステータス変化を防ぐことができる	ニアの写真2	使用すると写真が見つかる。ナレンの装備可能
氷のペンダント	悪人の攻撃、よるダメ カを減する	ニアの写真3	使用すると写真が見つかる。ナレンの装備可能
炎の指輪	水と風の攻撃による ダメ ジカを減する	ジェンカの写真1	使用すると写真が見つかる。キム のみ装備可能
アリアリング	防御力+5 魔法力+5	ジェンカの写真2	使用すると写真が見つかる。キム のみ装備可能
魔眼子の指輪	消費MPが半分ですむようになる	ジェンカの写真3	使用すると写真が見つかる。全員装備可能
幸運の指輪	運のよさ+0 時に何が起こるかわからない	ゼノビアの写真	使用すると写真が見つかる。全員装備可能
ロロのつっぽ	移動距離+8	フェニックスの写真	使用すると写真が見つかる。全員装備可能
夜泣の指輪	攻撃回数+	ロワイスの写真	使用すると写真が見つかる。全員装備可能

イベントアイテム 全13品目リスト一覧表

品名	入手方法	効果
アレスのオカリナ	初めから持っている	ルーナにもらったオカリナ
竜の指輪	白竜アイディから	ドラゴンマスターの証明の証
竜のダイヤ	竜アイディから	赤い大粒のダイヤ
メルビアの指輪	魔法メルバから	サキュバスメルビアのサインの指輪
魔王ベルゼの金剛心臓	フェインから	魔法都市ヴェ ベルゼの心臓
アルテの剣	アルテから	伝説の剣
赤い宝石	試練の山頂	試練の番人ダモンから 試練ボスとの戦闘に勝利すると宝箱が現われる
魔神の心得	試練の山頂	試練ボスとの戦闘に勝利すると宝箱が現われる
魔神の心得	試練の山頂	試練ボスとの戦闘に勝利すると宝箱が現われる
魔神の心得	試練の山頂	試練ボスとの戦闘に勝利すると宝箱が現われる
魔神の心得	試練の山頂	試練ボスとの戦闘に勝利すると宝箱が現われる
魔神の心得	試練の山頂	試練ボスとの戦闘に勝利すると宝箱が現われる
魔神の心得	試練の山頂	試練ボスとの戦闘に勝利すると宝箱が現われる

通常アイテム 全9品目リスト一覧表

品名	入手方法	効果
癒しの実	HPが1/4のとき、1回使える	ナギカ産
癒しの木の実	HPが半分以下のとき、1回使える	海の水
強くする水	MPが1/4のとき、1回使える	ステータスが最後の状態を回復させることができる
強くする水	MPが半分以下のとき、1回使える	ステータスが最後の状態を回復させることができる
強くする水	MPが1/4のとき、1回使える	勇気の泉
強くする水	MPが半分以下のとき、1回使える	聖なる水
強くする水	MPが完全に回復する	戦闘中のステータス異常を回復させることができる
強くする水	MPが完全に回復する	戦闘中のステータス異常を回復させることができる

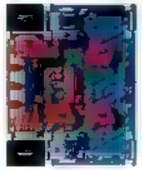
隠しアイテムの入手方法

「ルナ」のアイテムの中には、普通にプレイを進めてゆくだけでは、まず入手できないものがある。ここでは、その入手方法と、入手できる場所について伝授する。

○レベルが低いうちは、この敵からは逃げるようにしよう。レベルを上げてから戻ってきたらいい経験値稼ぎの相手だ。

魔眼石の指輪

「魔眼石の指輪」は、魔法都市ヴェーンガ機械城のイベントを見た後から、アレスが機械城に突入するまでの間に、ダモンに話しかけることで貰うことができる。

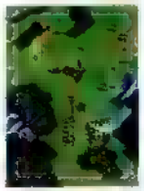


○入手するかどうかを選択肢で聞いてくるので、必ず装備はしておこう。

疾風の指輪

このアイテムを入手するには、リャンの町にいる踊り姫ノアから、ロウイスにさらわれる前にこの彼女と遊び約束をしなければならない。その後ヴェーン対機械城～機械城突入の間にノアに話しかけるとこれもらうことができるのだ。

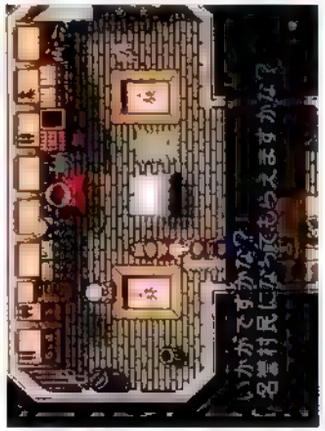
○ノアと会ってみよう



○この後、ノアは…

魔神の涙

アレスがドラゴンマスターになった後、ランで名誉村民になっておく。その後ヴェーン対機械城～機械城突入の間にランへ。



○ゼペのドラゴンマスターを倒した後にランを訪ねると、このイベントが起こっている。

これでパーフェクト!!全装備品リスト一覧

ここに載せてあるアイテムは、町やダンジョンの中の宝箱から手に入る装備品から、いわゆる隠しアイテムと呼ばれるものまで、幅広くフォローしてある。もちろん装備したときの特殊効果も解説してあるので、あわせて参考にしてほしい。

○仲間たちを強くしよう

○モチロン忍技をもつ

一覧表の見方

表中の装着者は装備可能なキャラクタを表し、ア…アレス、ナ…ナッシュ、ジ…ジェシカ、ミ…ミア、キ…キリー、ル…ルーナ、ラ…ラムス、テ…テムジンをそれぞれ意味しています。また、同じく武器、防具の表中の攻は攻撃力を、防は防御力をそれぞれ表しています。

○知識は宝物にならない

武器　全42品目リスト一覧表

品名	攻	装着者	備考	天翼のメイス	56	ー	敵を眠へと誘うメイス
ナイフ	6	全員	初期装備のナイフ	聖魔のメイス	60	ー	悪魔をも倒しうるメイス
ショートソード	1	ア、キ、ル、ラ	護身用の小ぶりの剣	聖なるメイス	68	ジ	癒しの力を秘めたメイス
ロングソード	6	ア、キ	戦闘用の長剣	フレンジ	4	全員	石を投げて敵を攻撃
ブロードソード	2	ア、キ	戦士が好んで使う幅広の剣	ダーツ	8	全員	手投げ式の矢
レーザー	57	ア、キ	魔剣士がもてあそんだ魔剣	ライトボウ	10	キ、レックス	狩りで用いる一般の弓
アイスブレード	44	ア	氷の力を秘めた魔剣	ロングボウ	30	キ、レックス	戦闘用の弓
ルーンブレード	33	ア、キ	銀製の魔力を持った剣	クロスボウ	40	ナ	軍隊御用達の弓
サムライブレード	38	ア、キ	東方で用いられる曲剣	グレートボウ	56	キ、テ	戦闘用の大型の弓
フレイムソード	49	ア	炎の力を秘めた魔法剣	最後の弓	60	テ	草原の民に伝わる名弓
バスターソード	50	キ	戦闘用の大型の剣	悪夢の弓	66	キ、テ	敵を夢の中へと誘う弓
戦士の剣	56	ア、キ	熟練した戦士のための剣	星々の弓	70	キ	星々の力を秘めた弓
ウィルバード	60	キ	風の力を秘めた魔剣	幸運の杖	5	ナ、ミ	持っていると幸運があるか
魔法の剣	64	ア	魔力をもった魔法の剣	水の杖	24	キ	水の魔力を封じた杖
狂戦士の剣	65	キ	あらゆる者をなぎ払う魔剣	大地の杖	28	キ	大地の魔力を封じた杖
ベルゼルト	68	ア	魔人が持つ伝説の剣	炎の杖	32	ア	炎の魔力を封じた杖
聖戦士の剣	70	キ	多くの剣士の手を経た名剣	氷の杖	43	ナ	冷気の魔力を封じた杖
ドレナード剣	0	ア	ドラゴンマスターの証の剣	雷の杖	48	キ	雷の魔力を封じた杖
メイス	34	ア	神官が用いる鈍器の一種	疾風の杖	52	ー	疾風の力を封じた杖
フレイル	44	ノ	鎖で敵を叩きつぶす武器	再生の杖	60	ー	持ち主の体力を回復する杖
光撃のメイス	46	ー	光の魔力を持つメイス	聖者の杖	70	ー	聖なる力を持つ杖
神官のメイス	50	ノ	高僧が用いるメイス				

鎧　全29品目リスト一覧表

品名	防	装着者	備考	聖なるローブ	20	ー	神殿で高められたローブ
布の服	3	全員	日常用いられている衣服	僧侶のローブ	20	ー	大神官の儀式用ローブ
旅人の服	5	全員	旅行者用の厚手の服	女神のローブ	21	ー	聖なる光を放つローブ
踊り子の服	7	アキルラ	なめし革製の衣服	天使のローブ	40	ー	邪悪な力から身を守る
革の鎧	9	アキラ	革製の軽くて動きやすい鎧	神秘のローブ	44	ー	女神の力を秘めたローブ
鉄の鎧	15	アキラ	鉄で作られた鎧	ロイヤルローブ	50	ナ、ミ	女神の守り手の服
ハードレザー	17	アキ	軟質革の厚いかたびら	マジックローブ	52	ナ、ミ	魔力を増幅させるローブ
銅の鎧	2	アキ	銅製の鎧	魔導士のローブ	3	ナ	魔法を増幅させる王者
戦士の鎧	25	アキ	熟練した戦士のための鎧	知性のローブ	23	ナ、ミ	知性の増幅ローブ
白銀の鎧	29	アキ	軽くて防御力の高い鎧	光魔のローブ	26	ミ	太陽の光を織り込んだ羽衣
魔法の鎧	31	アキ	草原の民に伝わる鎧	賢者のローブ	27	ナ	太古の知恵を封じたローブ
狂戦士の鎧	40	キ	力ある戦士のための鎧	皇帝のローブ	31	ナ	魔力を強くするローブ
聖者の鎧	41	キ	聖者のための鎧	聖者のローブ	34	ナ	伝説の聖者の着ていたローブ
黒竜の鎧	45	ア	ドラゴンマスターの証の鎧	聖女のローブ	39	ー	女魔導士のための服
神官の衣	42	ノ	神官用の正装	神官の衣	41	ー	神官用の正装

盾　全26品目リスト一覧表

品名	防	装着者	備考	七星の盾輪	2	ナ	星々を表した盾輪
布のふた	2	ア、キ、ル、ラ	あまり防御に適さない防具	七星の盾輪	4	ナ	星々を秘めた盾輪
木の盾	3	キ	木製の軽くて一般的な盾	銀製の盾輪	6	ナ	魔導士専用の盾輪
鉄の盾	4	ア、キ、ラ	鉄製の大きな盾	リスト	1	ジ、ミ、ル、テ	手首を保護するリスト
シルバーシールド	7	ア、キ	魔法力を持った銀製の盾	銀糸のリスト	4	ジ、ミ	銀線を織り込んだリスト
鋼の盾	10	ア、キ	鋼鉄で作られた盾	白銀のリスト	7	ジ、ミ、ル	魔法の白銀製のリスト
戦士の盾	13	ア、キ	熟練した戦士のための盾	守護のリスト	9	ー	守護を願うリスト
狂戦士の盾	6	キ	力ある戦士のための盾	聖者のリスト	7	ー	力のみなぎるリスト
黒竜の盾	18	キ	太古より伝わる伝説の盾	竜牙のリスト	12	ミ	竜の牙で作られたリスト
光魔の盾	14	ア	トラゴンマスターの証の盾	光魔のリスト	4	ー	悪しき魔を退けるリスト
鋼の腕輪	4	全員	手首を守るための腕輪	光魔のリスト	5	ー	日光を集めて作られたリスト
鉄の腕輪	6	全員	鉄製の腕輪	魂のリスト	5	ー	魂のみを秘めたリスト
白銀の腕輪	8	ナ	魔法の白銀で作られた腕輪	癒しのリスト	7	ノ	女神の力をおしたリスト
守護の腕輪	10	ー	ドラゴンマスターの証の腕輪	守護のリスト	8	ー	聖なる力を秘めたリスト

兜　全22品目リスト一覧表

品名	防	装着者	備考	精神のバンダナ	7	ナ	魔力を高めてくれるバンダナ
アカデ	ー	女性	女神官が身に付ける帽	幸運のバンダナ	0	ナ	運を高めてくれるバンダナ
帽子	1	男性	軽い毛皮の帽子	英雄のバンダナ	2	ナ	魔力を受けやすいバンダナ
ベレー	3	女性	踊り子などが被る帽子	神秘のバンダナ	5	ナ	魔力を持った英雄の証
鉄兜	5	アキラ	鉄を使った一般的な兜	ヤムイの髪どめ	6	ー	女性のための髪どめ
鋼の兜	8	アキ	鋼で製作した兜	星空のティアラ	9	ー	夜空の星を象徴する冠
戦士の兜	12	アキ	熟練した戦士のための兜	暗黒のティアラ	2	ー	宝石が闇の光を放つ高級品
狂戦士の兜	1	キ	力ある戦士のための兜	勇者のティアラ	5	ー	勇者のみが身に付けるティアラ
黒竜の兜	18	キ	太古より伝わる伝説の兜	精霊の髪飾り	0	ー	精霊の力を封じた髪飾り
魔導士の冠	ー	ー	トラゴンマスターの証の冠	聖者の冠	ー	ー	女性を守るといわれる冠
ベール	1	女性	神を守る聖女が使用するもの	聖者の冠	3	ー	女性のみにはえる冠
守護のベール	4	ノ	高僧が着用するベール				

VALUABLE CD JACKET

Riglordsaga 2

発売日	
発売元	
開発元	
価格（税別）	
ジャンル	
対象年齢	
CD枚数	
複数プレイ	
対応周辺機器等	
セーブメモリー	
コンティニュー等	
現在の開発状況	

200種類以上に及ぶ技（スキル）の内容を種類別にまとめた「系統別スキル一覧表」を掲載。融合技で使用する技の組み合わせも一挙公開しているぞ。

Point Guidance

[illegible]

'95年7月21日に発売された『リグロードサーガ』の続編にあたるシミュレーションRPG。各地で仲間を集めながら、フィールド移動・情報収集を行い、特定エリアで発生する戦闘をこなしていく基本システムは前作と同様。今作からは、新システムとして、技と技を掛け合わせて新しい技を生み出す「技融合」が追加されている。また、戦闘シーンでは、「高低差」の概念が導入され、敵を高所から突き落としてダメージを与えたり、斜面を滑らせて移動させたりと、より立体的な戦闘が楽しめるようになった。

●戦闘シーンでの視点変更も可能だ。

融合技一覧表

「融合技」を開発するには、技（スキル）と技を融合させるだけだ。ものによっては、融合技と技を組み合わせて、さらに新しい融合技となるものもある。しかし、200種類以上に及ぶすべての技が、融合技に関係しているわけではない。融合技とは無縁の技も存在する。そのため、どの技がどの融合技に対応しているかを知ることが重要になってくる。ここでは融合技の一覧表を掲載してみた。これを見れば、キャラクタが新たに取得した技が、融合可能な技かどうかが一目でわかるのでご活用してほしい。なお、融合技の中には、「祝砲」や「熊の踊り」といった、役にたたないばかりでなく、無駄に行動ポイントやMPを消費するものもある。そのような技については害悪と言えるので注意してほしい。

組み合わせる技1	組み合わせる技2	融合技
ヘビーストライク	フレアストライク	シングルブレイク
クロスヒット	ノンシングルブレイク	クロスブレイク
メガスラッシュ	ヘビーストライク	ハイスマッシュ
トルネードスラッシュ	ハイスマッシュ	ハリケーンスラッシュ
ピストルショット	クロスブレイク	ピストルブレイク
風強斬	雷強斬	嵐強斬
地裂撃	嵐強斬	爆裂撃
円空斬	サンダーストーム	風神斬
烈風斬	サンダーストーム	風神剣
裂岩斬	ダークウェイブ	魔岩斬
ピストルショット	アースブレイク	アースショット
疾すばやさ	メガヒール	ハイヒール
ノーダメージ	ホーリーウェポン	ホーリーブレス
ウィンド	サンダー	ウィンドカッター
トラップエンブレム	クロスブレイク	トラップブレイク
トラップエンブレム	ホーリーアクア	トラップブレス
HP盗む	お神呪文	MP盗む
MP盗む	カオスサイト	LV盗む
スペシャルクロー	ナイトメアサンダー	グレイムクロー
グローリーヒット	サンダーブレイク	イナズマショット
マルチアロー	ホーリーレイ	ホーリーアロー
オメガアロー	聖霊呪文	ウェイクショット
人命呪	風呪文	人命呪
手投げ弾	ノーマルボム	爆裂爆弾
強力爆弾	スターライト	超高爆弾
大猫	ノーマルボム	爆裂爆弾
凍結砲	地獄の業火	地獄の撃砲
ボムスロー	ファイアボール	フレイムスロー
ボムスロー	ファイアブラスト	クエイクスタンプ
スタンプ	回復呪文	ヒールスタンプ
キルクロー	雷呪文	サンダークロー
魔弾の死者	エナジーストレイン	死神のカマ
5人の魔	くぐつ	ダークウィスパー
怒りの人形	ボムスロー	自爆弾

系統別スキル一覧表&表の見方

表中の記号は以下のことを表している。At…攻撃力、Exp…経験値、使レ…技の使用可能レベル、覚レ…技を覚えるレベル、種類…技の種類（打…打撃、魔…魔法、回…回復、補…魔法系補助、融…融合技）、対象…攻撃目標（自…自分、味…味方、敵…敵モンスター、両…敵と味方両方、地…地面）、貫通…（×…目標、壁を貫通しない、○…壁以外貫通、◎…全て貫通）、消行…消費行動ポイント、MP…技使用時のMP

●剣技のスキル……ミュウ（人間）　ホークアイ

技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP	技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP
ストライク	4				打	敵	×	1	0	フレアストライク	50	5	14		融	敵		2	4
スラッシュ	0			3	打	敵	×	1	0	ヒートストライク	84	3	17	20	打	敵	○	1	0
トルネードスラッシュ	1	3			融	敵		2		サイスストライク	84	29			融	敵		4	6
トライブ	1	4	6	6	打	敵	○		0	ジャストライク	94	233	25	26	打	敵	○	0	0
メガスラッシュ	6	6	9	8	打	敵	×	4	0	ニートストライク	64	258	28		打	敵	○	2	0
ヘビーストライク	8	24	10	3	打	敵	×	2	0	剣の重い	98	309	29		打	敵	○	4	0
フレアストライク	6	64	2	–	融	敵		0	9	ソウルストライク	98	34	32		融	敵		2	3

●忍術のスキル……アスカ

技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP	技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP
物盗	0	4			打	敵		0	0	爆裂拳	24	5	14		融	敵		2	18
早足	8	9	2	3	打	敵	×	0	0	心なごし	24	3	17	20	打	敵	×	0	0
裏回転	8	1	3	1	融	敵	○	0	3	神速拳	79	29	19		融	敵	○	4	3
分身術	8	14	4	7	打	敵	×	2	0	山風	79	201	20	22	打	敵	○	4	0
裏拳斬	8	16	6	1	打	敵	×	0	0	暗黒瞬殺	92	1	23		打	敵	○	4	0
風車投し	8	3	8	1	融	敵		0	2	ダッキ拳	92	84	23	24	打	敵		2	0
投げ	6	54	9	9	打	敵	×	0	0	風神拳	92	233	25		融	敵	○	3	22
強烈拳	7	92	3	3	打	敵		2	0	風神剣	79	307	29		融	敵		4	24
七半裏剣	22	80	15	6	打	敵	○	1	0										

●鋼のスキル……カムイ（黒）　ホークアイ

技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP	技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP
人間体		0	1	1	補	自				ソーンダイブ	8	3	9		打	敵			
上昇			1	1	補	自			0	ピアスダイブ	21	20	0	5	打	敵		0	
下降			1	1	補	自			0	アースダイブ		39	3		融	味	○		
つかむ			2	2	打	両	○			ハンクダイブ		2		8	補	敵			–
放す			2	2	打	両	○			ヒールダイブ		240	8		融	味		2	6
フレイブ	18	7	2		融	敵	○	3		ハーストダイブ	64	6	23	26	打	敵	○	2	
ダイブウェポン	8	2	4	4	打	敵	×	0	–	ナーリダイブ	25	50	28		融	敵		2	35

●竜の技のスキル……ミュウ（龍）

技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP	技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP
竜変化		0	1	1	補	自		0		ウィンドカッター	8	4	8		融	敵		0	30
人間体					補	自		0		ウォーターブレス		44			補	敵			
上昇					補	自				トルネードダイブ	16	64	10	4	融	敵	○		
下降					補	自				アースダイブ					補	敵			
ウィンド	0	8	1	1	打	敵	×	0	–	ドラゴンブレス	24	127	19	20	打	敵	○	1	–
掴む										ハンクダイブ									
放す		12	2	2	打	両		0		イヤストライク	35	13			融	敵			
アイテム																			
ストーム	8	12	5	5	打	敵	×	2											

●盗賊技のスキル……シノナミ

技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP	技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP
金を盗む		6			打	敵	×	0		道具破壊		70	6	9	打	敵	○	2	–
アイテムを盗む		10	2	2	打	敵	×	0		トドメをする		320	8	11	打	味		2	
技を盗む		20	3	3	打	敵	×	0		MP変える		364	22	24	打	味	○	2	
チェック		33	3		融	敵			2	五感を破壊		75	25	25	打	敵	○	4	
HP盗む		36	6	6	打	敵	×			心を盗む		98	28	30	補	敵	×	1	
全力攻撃		0	15		打	敵	○	2		LV盗む		44	30		融	敵	×	2	
MP盗む		42	3		融	敵	×		0										

●弓のスキル……シラナミ　ナスナ

技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP	技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP
ロケア	0	4			打	敵		0		メルチアロー	6	39	3	14	打	敵		2	–
スペシャルアロー	0	6	2		打	敵				オメガアロー	22		7		打	敵		1	
スターダムショット	15	15	3		融	敵		2	8	ブレイムショット	24	75	9	20	打	敵	○	3	
ツインショット	6	2	4		打	敵	○	3		ちょこ	32	40	22	–	融	敵		3	25
マルチショット	6	23	5	6	打	敵	×	2		ロングショット	32	284	24	26	打	敵	○	–	
ブレイムロー	6	43	8		融	敵	○	×		フェイントショット	30	0	29		融	敵		4	23
イナズマショット	16	20	8		融	敵	○	0	0										

●砲術のスキル……タタラ

技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP	技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP
ハンドガン	6			–	打	敵	○	3		ハンドガン	41	35	4		融	敵	○	2	16
手投げ爆弾	8		2		融	敵	○	3		爆破爆弾	24	32	6		融	敵	○	3	19
大砲	32		6		融	敵	○		6	大砲	32	227	17	18	打	敵	○	1	
大砲弾	60	1	3	4	打	敵	○			最強爆弾		300	8		融	敵		3	2
小銃	12	5	5	6	打	敵	○			閃光弾	40	64	23		融	敵	○	3	
閃光の爆弾		45	3	3	補	敵		3		爆破砲	32	333	25	–	融	敵	○	2	25
爆破爆弾			1		補	敵		3		地獄の撃砲	35	304	29	–	融	敵		4	26
爆破爆弾		20	3		補	敵		3											

●特殊魔法のスキル……ミュウ　ナスナ　キング

技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP	技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP
ワープモード		6			補	地	○	0		透明化		100	10		補	自		0	15
空飛ぶモード		6			補	地	○	0	20	翼					補	敵			
ルーラモード		6	2	2	補	地	○	0	5	サラビア		30	12	3	補	両		3	10
スレイブ		9	3		補	敵	○			ムーディーン		42	14	5	補	味		3	
スリープ		9			補	敵	○	0	8	ウルトレイク		34	16	–	補	敵	○	0	15
ムーンサイド		9	3	4	補	味	×			ムーンスロー		44	6		補	敵		1	
ラクシュ		22	5	6	補	味	○	0		スモーマル		100	18	9	補	敵	○	0	25
魔法レベルアップ		60			補	味				魔法レベルアップ		150			補	味		0	3
ストロング		28		8	補	味	○	0		カオスサイト		96			補	敵			100
メルディ		40			補	敵				メトロノーム		1			補	味	○		4
くぐつ	–	57	9	–	補	敵	○	0											

●鋼の技のスキル……カムイ（銀）

技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP	技名	At	Exp	使レ	覚レ	種類	対象	貫通	消行	MP
人間体					補	自		0		エイミング	4				補	敵		4	
ドロー	0	4	1		打	敵	×	0		ウィルドロー	24	60	6		打	敵	○	0	
ハンドガン					打	敵				ハンドガン					打	敵			
キルクロー	8	9	2		融	敵	×												
大砲			4		融					ハイムムロー					融	敵			
小銃					打	敵	×												
ムーン		30			融	敵	○												

VALUABLE CD JACKET

発売日	発売中('96年11月22日)
発売元	セガ
開発元	セガ(AM2研)
価格(税別)	5800円
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
機数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	バーチャガン、シャトルマウス
バックアップメモリー	10・プレイデータ、ハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

バーチャシティの守護者を名乗る者として必要な、『バーチャコップ2』の攻略最重要地点を一気に紹介。知ってるとオトクな裏ワザも載ってるよ。

Point Guidance

テロリストの野望からCityを守れ

セガの業務用基板「モデル2」を使った人気ガンシューティングの移植作。「バーチャコップ2」では、ステージの途中にカーチェイスシーンや、分岐点をもうけ、さらに迫力ある展開を演出している。もちろんバーチャガンを使用してのプレイをオススメするぞ。

○派手な爆発のバックにビビる

○事件解決のためとはいえ、ちょっと人様を殺め過ぎちゃあおりませんかねぇ…

STAGE 3 地下鉄構内の敵出現パターン集中講座

ステージ3は、初めの駅構内～車両内から激しい攻撃を受ける。ここでは初めの敵出現パターンを伝授。特に、スタート地点から改札までと、分岐後の2つのコースを、それぞれ重点的に見ていくことにしよう。

○地下鉄構内も敵に占拠されていた

○サイトのない敵も積極的に倒そう

○連射、連射で突破できる所もある

敵の出現パターン

①左から中央に転がってくる3人、左から1人。②右→左→右3人→左→右→奥右→奥左→左→奥左2人→奥中央→奥右→左から中央に転がってくる敵と、ラッシュだ。

○アイテムを忘れずに

○狙いを左右に振ろう

コース分岐左「ARCADE LINE」

コース自体も短く、ほとんどが車両内の戦闘なので、敵の出現パターンを覚えなくても連射でなんとかなるぞ。

○車内での銃撃戦が繰り広げられる

コース分岐右「SATURN WAY」

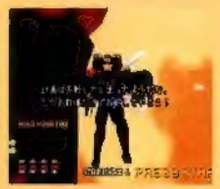
改札出口～トンネルの間にいる敵は、的が小さく、狙いにくい。反応で撃つのではなく、待ち構えて攻撃しよう。

○サターンのオリジナルステージだ

STAGE 4 対ジョー・ファング戦

最終ステージはファングとの一騎討ちが待っている。ファングはミサイルをメインに攻撃してくるが、そのミサイルを素早く相殺することで、ダメージを与えることができる。ファングの致死ダメージは15発だ。

○さあ、最後の戦いだ



○速い動きに戸惑うな

ウルテクでさらに快適プレイ

プレイ回数や全ステージクリアなどの条件が必要なウルテクも、これで一発解決だ。

すべてのウルテクを使うための下準備

最初に、下準備として「すべての条件を満たしたことにする」というウルテクを実行しておこう。ちなみに、国内版の「バーチャコップ2」限定のウルテクだ。まず「1P にバーチャガン、2P にパッドを接続し、2P 側のパッドで↑↑↓↓AXBYCZ」の順にコマンドを入力。音が鳴ったら入力成功だ。すると、以下に紹介しているウルテクが、すべて使用できるようになる。

1 最強の武器"スペシャル"が使用できる

武器を弾数制限のないマシンガンのようにするウルテク。「セガロゴ表示中に2P側パッドで↑↑↓↓ABC」と入力する。

○弾切れのないマシンガンがみたいなものの、キャラへんよりも凶悪なデカだな…

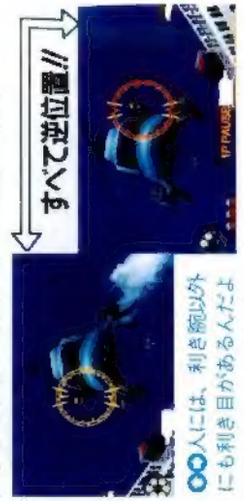
2 登場キャラがBIG HEADになる

このウルテクは、オプション画面の「BIGHEAD」を「ON」にすればOK。これは必見、爆笑必至だぞ。

○頭だけじゃなくて、どうして手もデカいんだ？

3 左右が逆の「ミラーモード」

上記の「ウルテクの下準備」で開いたオプション画面にある「MIRROR」の項目を「ON」にしよう。すると敵の配置から文字まで、すべて逆のモードで遊べるぞ。



○2人には、利き腕以外にも利き目があるんだよ

STAGE 1 カーチェイス中の敵出現パターン完全攻略

全ステージ中もっとも簡単とはいえ、序盤から敵の数が多いステージ。その中でも、前半の山場、カーチェイスシーンに現れる敵の登場パターンを紹介。出現場所を把握し、目指せノーミスクリア！

右窓から敵が2人出現。2人目はサイト表示なし。	左窓から3人出現、しばらくすると2人出現する。	2台目の車に時間がかかると敵が出現しない。

市民と敵が近い。狙いを定める時は右から左へ。	3人出現するが、3人目の敵にはサイト表示なし。	左窓から市民が1人、右窓から敵が1人出現する。

○実はこいつら、ただの強盗団なんかじゃないんだぜ

コース分岐左「DOWN TOWN」

このコースでは敵の車が9台出現するが、問題なのは転がってくるドラム缶。連射で対応しよう。

敵の出現パターン

登場順に、①左窓から右→右→右→左。②左窓から1人。③バイクは画面左から。④トラックから1人。⑤バイクは画面奥から。⑥左窓から左→右。⑦左窓、右窓。⑧右窓から1人。⑨右窓→左窓の計17人の敵が登場する。

コース分岐右「Seaside Drive」

ここでは敵の車が7台登場するが、一番の難所は最初のトラック。敵が小さいので確実に狙おう。

敵の出現パターン

登場順に、①トラックから1人。②トラック上から1人、中から4人、目前に1人。③左窓、右窓。④右窓、左窓。⑤トラックから1人。⑥左窓、右窓。⑦左窓、右窓。⑧左窓の2人の内1人を倒すと⑨右窓から1人。

STAGE 2 船上の2つのルート徹底解析

中盤に差し掛かり、敵の攻撃も激しくなるステージ2。特に分岐後から敵の攻撃が厳しくなってくる。ロックオンサイトが表示されない敵がステージ1より多くなってくるので、高得点を目指すなら、その動きに惑わされず、すべて倒そう。

○凶悪な顔と犯罪者は互いに手を組むものらしい

○コミカルなシーンも

コース分岐左「ONE DECK」

バー、厨房、船内、甲板というルートをたどるこのコース。特に厨房は難易度が高いので気を引き締めて行け。

○狙いは気持ち左

敵の出現パターン

登場順に、①まず5人出現。3人同時に現れる敵の内、左の敵はサイトなし。②カウンターから4人→市民→右から3人。③スイカのカウンターは左から4人→右から7人。④画面が大きくスクロールしてから、左→右→左→右→左×3。⑤画面右のカウンターから、右→左→右×4→画面中央の順で敵が出現する。

○まずは手りゅう弾が厄介な、左隅の男を倒そう

コース分岐右「BRIDGE」

4つの船室、バー、動力室、操縦室のルートをたどるコース。長くとどまる船室のパターンが重要になるのだ。

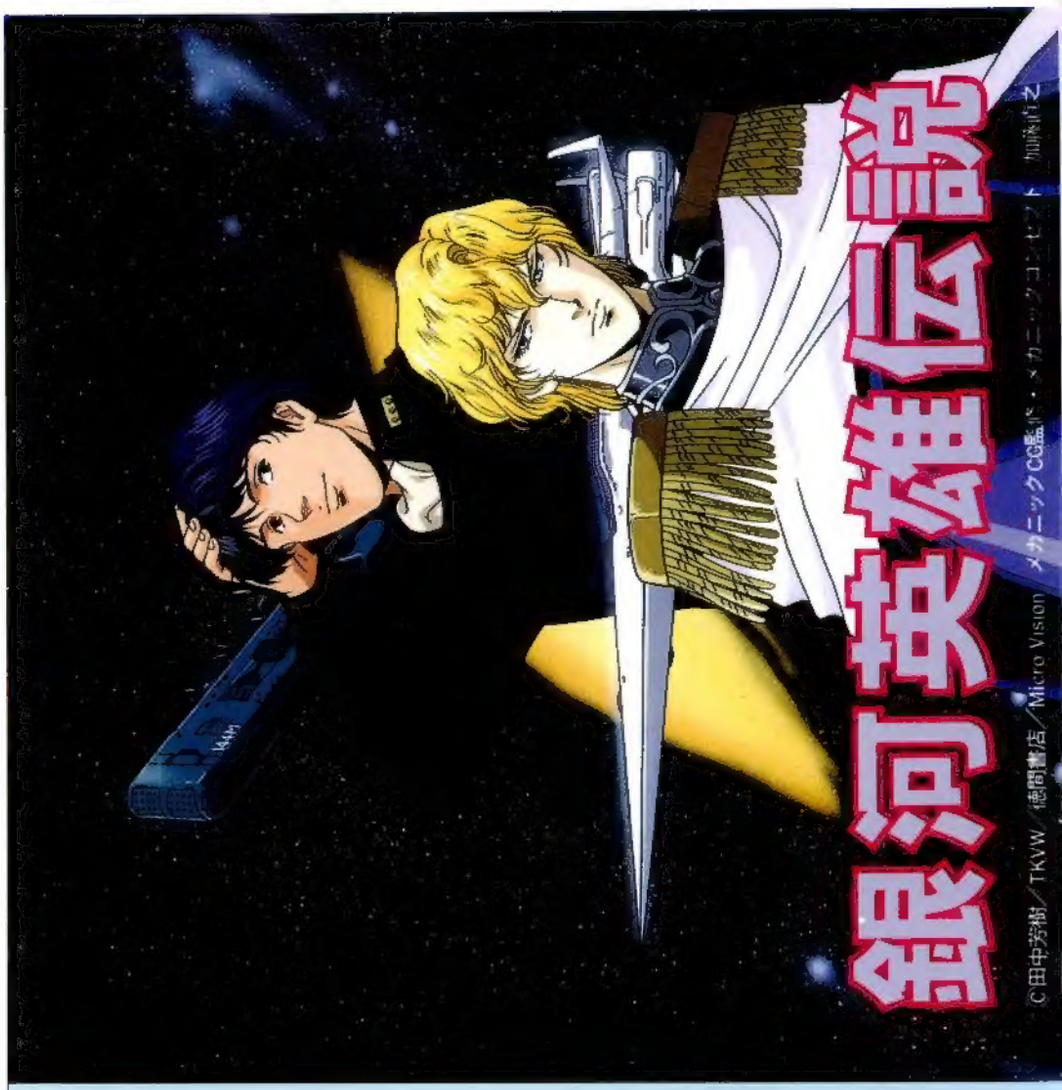
○狙いは中央固定

敵の出現パターン

登場順に、画面中央→左→中央→2人→左。2番目の船室は、中央→左→左→右→左下→右。3番目の船室。画面中央の市民の左に1人→中央→右→左→右から1人。最後は、4つ目の船室。右→左（サイトなし）→左→画面奥の右（サイトなし）→画面奥左→画面奥右→画面奥左1人（サイトなし）と同時に右→中央。

○バーのマスターも自分の運命を呪ってるだろう

銀河英雄伝説



発売日	発売中('97年12月6日)
発売元	徳間書店
開発元	マイクロビジョン
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	185・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

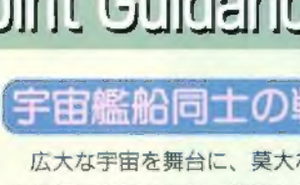
行き当たりばったりの戦闘を繰り広げていても首都星系を陥落させることのできない本作。そこで、敵本拠地を落とすためのイベントを一挙掲載！

Point Guidance

宇宙艦船同士の戦い

広大な宇宙を舞台に、莫大な数の宇宙艦船を操り敵を討つ戦略シミュレーション。同名の小説とマンガを元にゲーム化したものである。

ゲームは大きく、艦隊を編成したり人事を決める戦略部分と、実際に戦いを行う戦術部分の2つにわけられる。戦略部分はターン制、戦術部分はリアルタイムの進行となり、最終的に敵首都星系の制圧をすればクリアとなる。



●ファンにはたまらない、アニメーションシーンも挿入されている

●提督能力の把握や艦隊の編成など、戦略性がかなり高い

自由惑星同盟イベントリスト

帝国軍に比べてイベントがかなり少ない。序盤は艦隊編成数が少なくてどうすることもできず、終盤までかなりの忍耐力を要するだろう。有能な人材の階級を上げ、16艦隊組織ができるようになったところで攻めていくように。同盟軍では、十分な補給ポイントと有能な人材を揃えることと、攻め入るタイミングが、重要なポイントだ。

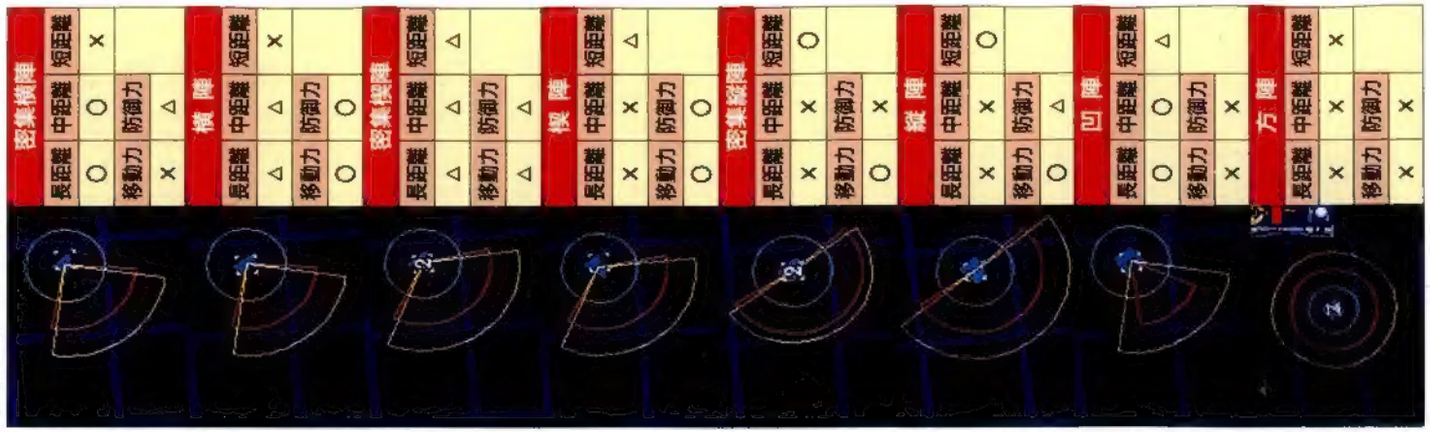
●統治者劣勢となることになる人材関係

33 イゼルローン要塞攻略
487／796年5月14日に発生する
◎①イゼルローン要塞が同盟軍のものとなる
②ヤンの功績が中将昇進に必要な条件を満たす
③シェーンコップが准将に昇進する
34 帝国領侵征計画
487／796年8月12日
◎①イベント33「イゼルローン要塞攻略」が発生して90日後以降
②イゼルローン要塞が同盟軍の支配下にある
③ラインハルトが同盟軍の支配下にある
④ボプランとJ.コーネフが参用可能になる
35 人事刷新
487／796年11月1日
◎イベント34「帝国領侵征計画」が実行されて60日が経過した
①トリューニヒトが最高評議会議長となる
②シトレが引退しウランフ一が大将に昇進し、総合作戦本部長となるビュコックが大将に昇進し、宇宙艦隊司令官となる
③ロボスが引退する
④ヤンが大将に昇進する
⑤クブルスリー、ビュコック、ヤンの艦隊に所属する艦隊戦闘が1階級昇進する
⑥F.グリーンヒルが大尉に昇進する
36 捕虜交換
488／797年2月19日
◎①イベント35「人事刷新」が実行された
②捕虜ポイントが1000増加する
③バーラト星域にリンチを配置する
37 クーデター
488／797年3月30日
◎①イベント36「捕虜交換」が実行されて40日後以降
②イゼルローン星域が同盟軍支配下にある
③①バーラト星域にはクブルスリーは参用不可能となり、代理としてパエッタ艦隊が配置される。ソンにやられた作戦本部長がクブルスリーからトード、ジャムリ、バーンテンマン星域がシトレ、エリューセラ、ビロライオン、ホーランド、ムライ、ボロディンが配置される。ソンにやられた作戦本部長がクブルスリーからトード、ジャムリ、バーンテンマン星域がシトレ、エリューセラ、ビロライオン、ホーランド、ムライ、ボロディンが配置される。
③正規軍の指揮官はすべてイゼルローン星域に配置されるバーラト星域に配置されていた指揮官はすべてクーデター軍に加わった指揮官はすべて
④自動的に15日数が14日経過する
38 クーデター終結
488／797年4月1日
◎①バーラト星域に存在するクーデター軍艦隊がすべて戦闘不能となった
②アルテミスの首飾りが破壊された
◎?
39 亡命受入
488／797年8月8日
◎イベント15「捕虜引見」が発生した直後
◎?
40 移動要塞出現
488／798年4月14日
◎イベント22「要塞占領」が発生した
◎ガイエスブルグ要塞が、イゼルローン星域に出現する
◎
41 要塞爆発
◎イベント23「要塞移動」が発生した
◎ガイエスブルグ要塞が爆発する
42 要塞占領
◎イベント24「要塞占領」が発生した
◎イゼルローン駐留艦隊が爆発する
43 銀河帝国正統政府樹立
488／798年8月20日
◎イベント26「皇帝誘拐」が発生して30日後
◎?
44 第14・15艦隊創設
489／798年12月24日
◎イベント30「フェザーン制圧」が発生した
◎①第14・15艦隊を、補給ポイントの消費なしで編成できる
②第16艦隊枠が使用可能になる
45 国防委員長との会見
490／799年2月14日
◎①イベント30「フェザーン制圧」が発生した
②ヤン艦隊がバーラト星域に存在しているが同盟軍の勝利条件が変更される。以後はラインハルトが戦死した場合、同盟軍プレイヤーの勝利となる
◎同盟軍の勝利条件が変更される。以後はラインハルトが戦死した場合、同盟軍プレイヤーの勝利となる
46 ヤンのフロボーズ
490／799年5月5日
◎①イベント30「フェザーン制圧」が発生している
②ヤンの条件以後、ラインハルト艦隊が会戦する最初のターンに
◎ヤンがフレデリカにプロポーズする
47 同盟降伏
490／799年5月5日
◎イベント31「バイネセン攻撃」が発生している
◎?
48 ヤンとの会見
490／799年5月7日
◎イベント46「同盟降伏」の2日後
◎?

銀河英雄伝説

陣形による攻撃力の違い

艦隊自体の物理的な能力値は、艦艇の種類に加え、どの陣形を選択したかでずいぶんと変わってくる。陣形ごとによる能力値と攻撃力は以下に記したとおり。相手との距離、射程範囲などを考慮し、作戦ごとに随時変更していこう。



銀河帝国イベントリスト

イベントが豊富に存在する帝国軍。当然その分戦況を有利に進められる。ただし帝国軍のイベントには、オーベルシュタインが生存している場合と、キルヒアイスが生存している場合の2種類存在する。表中では、前者の場合をa、後者の場合はbと記した。パターンによってイベントが変化するので注意していくこと。

表を見る上での注意点

表中の?は、イベントでなんらかの効果が得られることを、㊍はイベントの発生条件を、㊎はイベントで起こる効果を表します。また、イベントの日付は基準で、必ずしもその日とは限りません。

1　イゼルローン陥落
487年／796年5月14日
㊍イベント33「イゼルローン要塞攻略」が実行された
㊎イゼルローン要塞が同盟軍のものになる

2　オーベルシュタイン登用
487年／796年5月24日
㊍イベント1「イゼルローン陥落」が発生して10日後
㊎●よかろうを選択
①オーベルシュタインがゲームに登用可能になる
②オーベルシュタインが少将に昇進する
③キルヒアイスが中将に昇進する
●いいたいことはそれだけか？　を選択
オーベルシュタインが死亡する
②キルヒアイスが中将に昇進する

3　計画発覚
487／796年8月12日
㊍イベント34「帝国領遠征計画」が発生した
㊎メッセージのみ

4　迎撃作戦
487／796年10月1日
㊍①オーベルシュタインが参謀長になっている
②イベント34「帝国領遠征計画」が発生して6日経過した
㊎?

5　皇帝崩御
487／796年10月14日
㊍487／796年10月1日～488／797年1月31日の間にランダムで発生
㊎皇帝が死亡する

6a　新皇帝即位
487／796年10月21日
㊍①オーベルシュタインが参謀長になっている
②イベント5「皇帝崩御」の7日後
㊎①エルウィン・ヨーゼフが新皇帝として即位する
②ミュッケンベルガーが引退する
③ラインハルトが宇宙艦隊司令長官に任命される
④キルヒアイスが上級大将に昇進する
⑤オーベルシュタインが中将に昇進する

6b　新皇帝即位
487／796年10月21日
㊍①キルヒアイスが参謀長になっている
②イベント5「皇帝崩御」の7日後
㊎①エルウィン・ヨーゼフが新皇帝として即位する
②ミュッケンベルガーが引退する
③ラインハルトが宇宙艦隊司令長官に任命される
④キルヒアイスが上級大将に昇進する

7a　リンチへの指示
487／796年11月7日
㊍①オーベルシュタインが参謀長になっている
②イベント6a「新皇帝即位」が実行されて14日後以降
㊎①リンチにクーデターを指示する

7b　リンチへの指示
487／11月7日
㊍①キルヒアイスが参謀長になっている
②イベント6b「新皇帝即位」が実行されて14日後以降
㊎リンチにクーデターを指示する

8　捕虜交換
488／797年2月19日
㊍イベント7「リンチへの指示」が実行されて14日後以降
㊎?

9　リップシュタット盟約
488／797年3月14日
㊍①イベント5「皇帝崩御」が実行されて161日後以降
②イゼルローン星域を除く帝国領土に同盟軍艦隊が侵入していない
㊎?

10　オーディン脱出
488／797年3月21日
㊍①イベント9「リップシュタット盟約」が実行されて5日後以降
②イゼルローン星域を除く帝国領土に同盟軍艦隊が侵入していない
㊎?

11　ヴェスターラント核攻撃
488／797年8月15日
㊍①オーベルシュタインが参謀長である
②正規軍が、アイゼンヘルツの隣接星域のいずれかを占領した
㊎メッセージのみ

12　同盟軍のクーデター
488／797年3月21日
㊍①オーベルシュタインが参謀長である
②イベント10「オーディン脱出」が発生した
㊎メッセージのみ

13　ブラウンシュバイク自殺
488／797年9月7日
㊍アイゼンヘルツ星域の貴族艦隊がすべて戦闘不能となった
㊎①ブラウンシュバイクが自殺する
②リッテンハイムが死亡する
③連合軍が支配していた全星域は正規軍のものとなる

14　謀叛
488／797年9月8日
㊍①オーベルシュタインが参謀長である
②イベント13「ブラウンシュバイク自殺」が実行された
㊎?

15a　捕虜引見
488／797年9月9日
㊍①オーベルシュタインが参謀長である
②イベント14「謀叛」が発生している
㊎①正規軍に投降した指揮官は、以後通常の指揮官として登用可能となる
②キルヒアイスが死亡する

15b　捕虜引見
488／797年9月9日
㊍①キルヒアイスが参謀長である
②イベント13「ブラウンシュバイク自殺」が発生している
㊎正規軍に投降した指揮官は、すべて退役扱いとなる

16　アンネローゼとの通信
488／797年9月26日
㊍イベント15a「捕虜引見」が発生した
㊎アンネローゼと通信する

17a　宰相逮捕
488／797年9月26日
㊍①オーベルシュタインが参謀長である
②イベント16「アンネローゼとの通信」が実行されている
㊎①リヒテンラーデが逮捕され、処刑される
②ラインハルトが帝国宰相となる
③帝国軍の大将以下のすべての指揮官が1階級昇進する
④オーベルシュタインが上級大将となる

17b　宰相逮捕
488／797年9月26日
㊍①キルヒアイスが参謀長である
②イベント13「ブラウンシュバイク自殺」が実行されている
㊎①リヒテンラーデが逮捕され、処刑される
②ラインハルトが帝国宰相となる
③帝国軍の大将以下のすべての指揮官が1階級昇進する

18a　要塞移動計画
489／798年1月14日
㊍①オーベルシュタインが参謀長である
②イベント17a「宰相逮捕」が発生している
③イゼルローン星域が同盟軍の支配下にあり、他の帝国領土がすべて帝国軍の支配下にある
④488／797年10月1日～798年4月30日の間でランダムに発生
㊎?

18b　要塞移動計画
489／798年1月14日
㊍①キルヒアイスが参謀長である
②イベント17a「宰相逮捕」が発生している
③イゼルローン星域が同盟軍の支配下にあり、他の帝国領土がすべて帝国軍の支配下にある
④488／797年10月1日～798年4月30日の間でランダムに発生
㊎?

19　要塞工事経過報告1
489／798年2月14日
㊍①イベント18「要塞移動計画」が発生し、要塞の工事開始が選択されてから30日が経過している
㊎工事の経過が報告される

20　要塞工事経過報告2
489／798年3月14日
㊍イベント18「要塞移動計画」が発生し、要塞の工事開始が選択されてから60日が経過している
㊎工事の経過が報告される

21　要塞工事経過報告3
489／798年4月4日
㊍イベント18「要塞移動計画」が発生し、要塞の工事開始が選択されてから90日が経過している
㊎工事の経過が報告される

22　要塞移動
489年／798年4月14日
㊍①イベント18「要塞移動計画」が発生し、要塞の工事開始が選択されてから90日が経過している
②イゼルローン星域が同盟軍の支配下にあり、他の帝国領土がすべて帝国軍の支配下にある。この条件が満たされていない場合は、このイベントは条件が満たされるまで延期される
㊎?

23　要塞爆発
㊍①イベント22「要塞移動」が発生している
②ガイエスブルグ要塞の耐久度が0となり、イゼルローン要塞の耐久力が1以上である
㊎?

24　要塞占領
㊍①イベント22「要塞移動」が発生している
②イゼルローン要塞の耐久度が0となり、ガイエスブルグ要塞の耐久度が1以上である
㊎?

25　皇帝誘拐計画
488／798年6月1日
㊍イベント17「宰相逮捕」から240日後
㊎皇帝誘拐計画の情報が報告される

26　皇帝誘拐
489／798年7月6日
㊍イベント28「皇帝誘拐計画」の30日後、
㊎皇帝が誘拐される

27　恭順宣言
489／798年8月20日
㊍イベント26「皇帝誘拐」から50日後
㊎ラインハルトの演説

28　作戦名・神々の黄昏
489／798年9月19日
㊍①イベント27「恭順宣言」から30日後
②イゼルローン星域が同盟軍の支配下にあり、他の帝国領土がすべて帝国軍の支配下にある
㊎以後、帝国軍はフェザーンへ侵攻することができる

29　カザリン・ケーヘトン即位
489年／798年9月20日
㊍イベント28「作戦名・神々の黄昏」発生の翌日
㊎エルウィン・ヨーゼフを廃し、カザリン・ケーヘトンが新帝に即位する

30　フェザーン制圧
489／798年12月24日
㊍①イベント28「作戦名・神々の黄昏」が発生している
②帝国艦艇が初めてフェザーン星域に侵入しフェザーン星域を占領した
㊎?

31　ハイネセン攻撃
490／799年5月5日
㊍帝国軍艦隊の攻撃により、バーラト星系のアルテミスの首飾りが破壊された
㊎?

32　ヤンとの会戦
490／799年5月7日
㊍イベント31「ハイネセン攻撃」の2日後
㊎?